









CONTENTS

●徹底解析

3大RPG特報

陽光戰士

銀河之星

天外魔境外傳

06

軟體大剖析



大戰略

序MD版再次捲土重來第二次世界大戰完全呈現

18

■真人版快打旋風

32

王國傳說

壯大的冒險經典之作SATURN上再現雄風

22



VR快打2 VR戰警

15

14

最新情報直線公開

NEW **ESTABLE**

28

NEW三國志IV

NEW 3D大作戦

NEW 骨豐 完於 桂奉 珍於

NEW 亲厅沉记[專

NEW 超真實麻雀PV







特別時空騎士(下卷)獨占集川服(車)

80

30

上瘋狂大射擊

76



SS技林君

84



AM2研質詢大全

51



SS新聞社

04



熱門名作排行榜

58



軟體開發白皮書

60

遊戲研究所

48



新作情報局

90



突擊硬體大作戰

5



33

負責人:黃鎭隆

發 行 人:陳希芳 總 編 輯:陳希芳

企劃主編:劉豐益 企畫協力:陳清淵、章聖達、胡龍雲

美術主編:李建樺

企劃編輯:電玩編輯部

電腦排版:張苑青 行政管理:廖桂華 財務:楊素慧

國際版權:許麗容、張雅惠 行 銷:葛麗英、劉宜倫

廣告專員: 駱英毅、張正宜

商 管:蔡崇業 印 務:陳嘉祥

出版者:尖端出版有限公司 計 址:新店市復興路45號4F

讀者來函請寄/企劃部:新店市復興路

45號6F

電 話: (02)218-1582 F A X: (02)218-2046

印 刷:科樂印刷事業股份有限公司 地 址:台北縣中和市中山路2段

363巷53弄4號1樓

法律顧問:北辰著作權事務所

蕭雄淋律師

地 址:北市大安區師大路86巷15號1F 總經銷:農學股份有限公司(農學社) 地 址:新店市寶橋路235巷6弄

6號2F

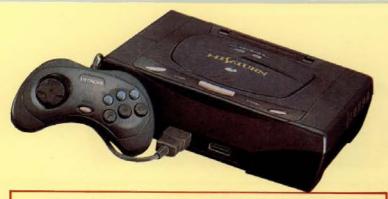
經銷專線: (02) 917-8022

劃撥帳號: 05622663

帳 戶:尖端出版有限公司

新聞局登記臺業第2680號

1995年 8 月初版 售價160元 ●本書若有破損缺頁敬請寄回本社更換



對於希望能真正享受遊戲樂趣的人,請看以下的 SATURN設備報導,只要有了它,保證讓玩家玩遊戲時 增加更多的樂趣哦!

控制器 (另售) ¥2500

不愧是專門付屬的,幾乎 所有遊戲都可以輕鬆上手。若 選擇要玩紙盤遊戲或運動遊戲 等多人遊戲,用它綽綽有餘。

雖然有6個按鈕,但是對格鬥 遊戲而言,可能依舊難以發揮



SEGA VR搖桿

對格鬥遊戲或射擊遊戲而 言,是再適合不過的。按鈕和 搖桿前有很寬的空間,使玩家 在操控時,並不感覺累。按鈕

配置也很適合格鬥遊戲。搖桿 反應很好,而且也有連射功能 。無懈可擊的佳品。



SS新聞

SATURN週邊設備

陸陸續續推出新作,游戲 也愈來愈多的SATURN。 遊戲增多,相對的種類也變得 繁複衆多。有些可能無法以原 付屬搖桿或控制利器滿足操縱 ,也有些是多人對應的。爲了

能更深入體會個中樂趣,最好 準備專用對應控制器了。在操 作性改善的同時, 也更容易讓 玩家融入遊戲中。而這一段介 紹,便是很好的指南,好好端 詳一下吧!

的時候,常常出現選單畫面, 應滑鼠了。

在玩SLG或是冒險遊戲 向的移動上並不是很方便。但 是,這個 SHUTTEL 滑鼠就不同 或是需要用到視窗指令的地方 了,有了這個對應設備,就可 ,在玩這種要選擇特定場所的 以讓游標順暢地在畫面任何一 遊戲,最需要的工具,就是對 個地方移動,是不是很輕鬆呢 ! 當然, 一手拿攻略本, 一手 因爲一般的控制器,在斜 操縱的日子也不再是夢想了。



格鬥搖桿SS ¥5980

在按鈕和搖桿的選擇上, 以嚴格的標準選出可以比擬大 台品質的物件爲材料。當然也 有連射功能。按鈕配置也極適 合格鬥動作遊戲。而且由於外

殼是金屬製的,所以稍爲粗暴 的動作也影響不了安定感。可 以說根本就是電玩店專用搖桿



SUNSOFT製控制器¥6800

充分利用控制器的空間, 細心地把按鈕配置成適合格鬥 遊戲的控制器。想要買搖桿, 卻嫌它太大,太佔空間的人,可以考慮這個。按鈕有11種設定,當然有連射功能。



SEGA電池記憶RAM卡匣¥6800

譬如當本體內藏記憶體已 記滿,或者是想把資料記錄拿 到朋友那兒去玩,這時它就是 最好的選擇。另外,玩家可以 用來保存貴重或珍惜的資料記錄,或在同時進行不同路線時 做記錄。



SEGA·多接頭插座¥3800

喜歡和朋友聚在一起熱熱 鬧鬧地玩遊戲的玩家,這款設 備是絕對必備。對於紙盤遊戲 、運動遊戲而言是不可或缺的。它可以接6個控制器,最多可6人玩!



SEGA方向盤搖桿¥5800

若要玩賽車遊戲,用控制器是有點強人所難。尤其是在轉彎時,很難適用。但是如果有了方向盤控制器,操作性與臨場感都增加了不少。高度、角度皆可調整,另外還有變速控制器。

當初,SEGA公司的週邊設計人員在製作這個搖桿的時候,是針對DAYTONA USA 而設計的,期望配合搖桿的推出,能創造這款遊戲的最高銷售量。不過,Saturn主機以後陸續推出的賽車遊戲當然也能對應這個搖桿。所以,想體驗眞實駕車快感的玩家,不妨考慮看看



VICTOR影像CD解壓縮器¥19800

只要將它插入主機本體後的擴充槽,不僅可以玩遊戲,還可以欣賞電影或動畫等的VCD。Hi-SATURN因為有內藏該功能,所以不必另買。





相片CD處理程式

為了呈現相片CD圖像的系統光碟。先將此光碟置入SATURN中,讀取完後再放入相片CD即可。和一般的CD投影機相比,照片讀取時間很快。另外附有許多功能,如擴大縮小、變色,以及順序更換等,很好用哦!



電子書處理程式

為了能讀取電子書而應用的系統光碟。它可以把文字、聲音、圖像等資料——再生。另外也有對應滑鼠。附帶一提的是,一般電子書軟體都放在一個3·5英时的盒子裡。大小和一般的小CD(8公分)一樣,而電子書處理程式的CD和一般CD一樣大。



3大RPG

井井 ①陽光戰工

②銀河之星

③天外魔境外傳第四默示錄



シャイニング・ウィズダム

陽光單扩

讓大家久等了!由SONIC所開發的此款RPG遊戲「陽光戰士」 ,再忍耐一個多月,玩家即可與它見面了!一起來瞧瞧吧!!

■發行廠商/SEGA ■發售日期/8月 ■定價/¥5800 ■©SEGA

SONIC投注心力之作「陽光戰士」登場

由廠商SONIC所製作 的第一款SATURN主機專 用軟體「陽光戰士」,再過不 久即將與大家見面了!! 在遊戲 中,大量的透視圖繪製技術被 運用在角色人物的製作上。此 外,由人物的動態圖型之多, 便不難了解開發者在此款遊戲 中下了多大的工夫。

「陽光戰士」的遊戲主角 爲瑪魯斯,以及席蘿茵!出生 於歐帝岡王國的英雄世家內的 瑪魯斯與歐帝岡王國的公主— 席蘿茵,兩人在命運的安排下 見面了,他們將…!?故事是愈 來愈精彩了!! 讓我們一起來期

待這款RPG遊戲的發售日早 日來臨吧!!





▲以細緻的描繪技巧所構成的舞台背景,實在令人忍不住想多瞧一眼 ! 給人相當可愛的印象!!

流傳在歐帝岡的古老傳說

主角瑪魯斯

遊戲的舞台為歐帝岡王國,而主角瑪魯斯正是出生在這個王國境內,被封為英雄世代的家族中!為了要培養與其過世的父親相同的勇氣與堅決的意志,於是瑪魯斯步上了修行之途。在登城之日來臨時…!?



▲存在於這個世界中某處的生命 火珠。一旦取得,將可增加生命 値。可千萬別漏拿了喲!



LIFE COCOCIO

巨人族挑戰!爲了防止巨人族

逃出此地,因此精靈們施展魔

法,將巨人們的退路變成了海

洋! 在經過一番激戰後, 終於

將巨人收服了!而巨人體內的

神力則分由司管自然的這4位

精靈所吸取,並且將巨人封印

在此地!然而,歷經百年之後

,精靈似乎再也制禦不了他們

所吸取的這股力量了! 眼看著

被神封印的巨人即將…!?

▲在歐帝岡王國境內,存在著許 多的秘密!

隨著裝備 不同,模樣 亦將變化!!

掌握解謎之鑰的四大精靈們

在此介紹的,就是被封印 在這個世界中某角落的4位精 靈們,一旦他們的封印被解除 ,那麼,沈睡在歐帝岡王國地 底的巨人也將會再度復活!而有關一切謎題的線索,相信一定就在這4位精靈身上吧!!







她是歐帝岡王國的公主。 也是歐帝岡國王最疼愛的獨生 女。在瑪魯斯登城之日,城內 突遭神秘客偷襲!在命運的安 排下,她與瑪魯斯碰面了!!





迫力滿點的冒險之旅 即將揭幕!!

在圖中,可清楚看到舞台 所在地~歐帝岡王國的全景。 在歐帝岡城內的大木之塔以及 樹海,正靜待著你的蒞臨唷!! 遊戲中準備了許多的謎題,在 進行遊戲所需的時間上,據說要比一般的 R P G 遊戲起碼多到 2 倍以上呢!由此可見,遊戲內容應該相當豐富有趣吧!!

●句景

禁斷之地・歐帝岡全景

豐富的道具使遊戲動感十足!!

超華麗視覺享受之旅!!

基於「帶給玩家舒適的遊戲環境,及痛快的操作感」。這樣的設計理念。依據透視圖繪製技術所製作出的遊戲角色,它每一個動作至少得需要16張豐富的圖型才有可能達成如此令人滿意的效果!因此在整個遊戲製作上,繪製圖型可說是相當複雜且耗時最久的作業部份!此外,雖然使用CD-

▲高達1萬張以上的圖型才能構成如此畫面,實在太驚人了!動作實在相當地順暢!!



▲以透視圖繪製技術所構成的遊戲主角,將在SATURN上栩栩如生的活動著。加上其精緻的背景畫面,氣氛還眞是不錯!!

ROM來遊玩時,讀取時間可能要花上好一會兒的工夫!但是,當交談視窗開啟後,不論是在更換裝備時,或是進行地圖切換時,遊戲畫面都將相當地流暢。另外,像是背景更動或是敵人的一舉一動,畫面甚至流暢到讓玩家絲毫感受不到遊戲正在進行資料讀取呢!!

此款遊戲的最大特徵就是 ;隨著按鈕連打速度的不同, 移動速度將會有5階段調整的 「連打系統」!除此之外,隨 著主角所裝備的道具不同,將 可表現出豐富的動作。爲了使 此款遊戲較其他RPG遊戲更 具魅力,遊戲開發者在主角的 肢體動作以及動作性上,著實加 遊戲的活潑感,開發者極具創

滑行步鞋







護身道具











▲主角瑪魯斯正在進行大變身!變成猴子後,將可隨意地攀爬在高處 而不會摔落了!!

用途、種類皆相當豐富的魔法技!!

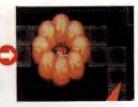
裝備道具的相互組合 將產生特殊效果

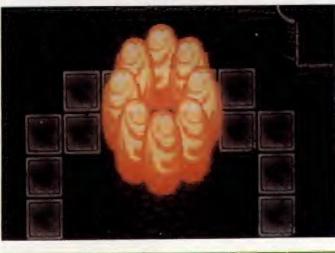
若將主角所裝備的道具, 與魔法技相互結合使用的話, 將可施展出威力無比的超強魔 法攻擊。圖中所示,即炎之魔 法與"蛇鞋"相結合時,所產 生的巨大威力!可相對應使用

的道具數量為5~6種,與4 種類魔法相結合的話,將可施 展出多達20種以上的複合技唷 !真可稱得上是具有多彩多姿 的攻擊系統呢!!









可在各場所上使用魔法

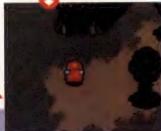
魔法對於遊戲陷阱的攻略 ,可說是效果絕佳!像是以炎 之魔法將遊戲中所取得木塊點 燃後,隱藏通路竟然就出現了 ! 很奇特吧! 由於魔法在使用





次數上並無任何限制,因此一 日發現有什麼怪異時,不妨就 使用魔法看看!也許能助你一 臂之力也說不定喲!!





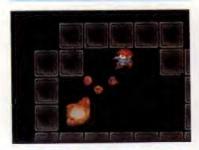
當主角瑪魯斯在施展魔法 技時, 必須運用到所謂的「連 打系統」。具體來說就是,首 先必須由雷、炎、風、水這4 種魔法中,選擇其中一種來裝 備後,再以連打按鈕的方式才 能順利將魔法施展出來!連打 的速度 愈快,則魔法產生的速

雷之廣法



▲由四万集結而來的強力電流, 可電擊敵人的強力魔法!

炎之廣法



▲運用炙熱的燃燒火焰來團團圍 住敵人,被火焰掃到將會化爲灰

度也就愈快。在魔法產生的時 點上,主角將呈預備狀態,這 時若按下發射鉛的話,將可把 魔法射發出去,以直擊身體的 方式來打倒對手。感覺似乎有 點類似射擊遊戲的感受!這也 正是此款遊戲,令人印象極為 深刻的部份喔!!

風之魔法



▲以強力的龍捲風將敵人全部掃 灣的魔法技!

冰之魔法



▲以冰的結晶來攻擊對手,被碰 觸到的話將會立刻結凍。

其他的遊戲相關情報!!

至於其他更詳細的遊戲內 容,由於目前所能搜集的資料 有限,因此無法爲大家做更詳



細的介紹。不過,一旦有最新 情報到手時,我們一定會為大 家做獨家報導的,請耐心地期 待吧!



LUNAR(暫稱)

銀河之星

在MEGACD中擁有不動地位的「銀河之星」出了 L 代的加強版 ! 看了附圖,玩家們可知我們久違的亞歷士和露娜回來啦!

■發行廠商/角川書店 ■發售日期/96年1月 ■定價/未定 ■ⓒ角川書店



爲尋新世界,亞歷士再展冒險之旅!

的「銀河之星」了。

ARTS董事長——宮路洋— 先生,布望能爲玩家們的好奇 心提供點兒線索。

▲由多位知名設計畫家所繪製出來的關係。

以概念圖樣構築成的 冒險世界

概念圖樣(image-board)是將腦中的形象 及場面,轉化在圖片上,也是 電影等等的先期製作。但是, 據宮路洋一先生的說法,從來 沒有一個遊戲採用過此種製作 手法。

「概念圖樣在世界觀的創造上是十分重要的一環」。也就是將各式點子轉化成視覺上可及的資料,以此架構出具體的世界觀。由於「銀河之星」採用卡通電影的技法,在製作上自然先從概念圖樣的繪製方面著手。

以我個人認為,「銀河之星」的魅力,就在於它建立了完整且堅實的世界觀。它賦予獨特的意義,使冒險故事由此開展。也因此,我們能深深地且強烈地感受到它廣闊的世界觀。

至今,「銀河之星」至少作出一百張圖樣,都是用在加強具體的世界觀、進行故事,以及檢討會舉行等方面。即是扮演著點子原來的角色。在此介紹的圖樣,令人想像如進入「他國」及「異世界」的場景

一般,任一個都是在 I 代中尚未以具體形式登場的概念呢?

據說,這些概念圖樣有的 將直接出現在作品中,有的只 是作為點子,只部份使用。至 於玩家們看到的這兩幅會用在 哪兒呢?請拭目以待。





▲基本上 II 代沿用 I 代的戰鬥系統,只做細部的修改,不知 S S 版會不會變(應該不會!)

存在 I 代中的未知世界眞實登場?

在我們了解概念圖樣的重要性的同時,我們可了解世界觀的形成大大地仰賴插畫家佐藤先生。當然,我們也同時感受到負責角色設計的窪岡俊之先生的辛苦,宮路先生是這麼說的。

「實際地進入製作過程後 ,仍需要進行各方面的檢討, 所以角色設計的作業要持續個 一年以上。事實上,這次SA TURN版的製作,也用了相當程度的心力了。

至於負責一系列遊戲劇本 的編寫的重馬敬先生,也發表 相同的看法。

「在角色上,我把相當多的責任交給窪岡俊之先生。我 先將大致的劇情路線指出,窪 岡先生一把圖給畫出的瞬間, 就替角色注入了生命。一旦誕 生了的,就無法壓抑了。所以 這次出現了不少新的角色,當 然從 I 代就出場的舊角色就更 有趣囉! 」

在這兒登載的兩張附圖十分引人注目。這次,亞歷士他們將能與I代起就存在的「龍」作初次接觸了!就連「神」的存在設定,也使人抱以十二分的興趣。在I代就存在的未知世界,正將活躍地展現在各位的眼前。

「這次為了將設計出來的 角色,使之眞的在遊戲中出場 ,我們作了不少設計;就此次 的設計工程上,ART ME DIA的技術是十分重要的。 需要靠工作人員全體,合力之 下才能創造出魅力的角色。」 宮路先生作以上的表示。

究竟系統有何改變?

在這兒介紹的畫面,當然都是SATURN版的啦。就圖像而言,此版並未就MEGACD大加改革,但目前僅在開發中就有如此完成度,將來必定更有好的表現。當然『銀河之星』的賣點之一,動畫場面也有不少好企劃。

就系統來說,又在戰鬥系統加入新要素。至今都是依亂數決定與怪獸的碰面,從而開始戰鬥。這次,將採取實際遇上怪獸,才開始戰鬥的方式。從地牢的附圖裡,可看見標明怪獸出現在地圖上。利用此系統,在地圖及事件的設計上,作了豐富的調整。



▲發展出新的攻擊手段和魔法, 怪獸也有新造型。

在基本上,還是延續 I 代的那套系統,但在他處也是有大幅變動的地方,比如配角的動作、怪獸造型方面,就下了極大苦心。其中加入了不少新的有趣系統,還請各位玩家耐心等待。



▲從 I · II 就深受好評的戰鬥系統遺保留著。



▲地牢中出現了怪獸! 是否該避 一避?

▼星龍(或四記錄之龍),是 從星球形成時,即為了保存所 有記錄而存在的生物。聽牠的 聲音模少年一般,與外表老態 浮現的樣子完全不搭。或許他 在一族中還算年輕的吧?



期待最新情報

天外魔境外傳~第四の示錄

天外魔境外傳

5月14日進行了第二次的製作發表會,會中發表了一部份開 頭示範畫面,也揭示此製作中遊戲的世界觀。

■發行廠商/哈德森 ■發售日期/96年春天 ■定價/未定 ■©HUDSON



唯在SATURN能呈現的天外世界

在這次「SEGA・HU DOSON聯合製作發表會上 ,集合了開發小組的中心人物 、發表開發進度以及對這部作 品的意圖。

廣井 「至今,我們的設定都 是以 P·H·柴德先生筆下的 『西洋人眼中扭曲的日本人』 (藝妓、富士山之類)的印象 進行;現在的發想卻有了大逆 轉,改以美國為舞台,想做一 個『日本人眼中扭曲的西洋』 (牛仔等等)。在這個意念上 ,使本作在系列作品中算是一 個特殊的案子。

我認為,西洋文化和日本 文化的不同是在於『神』的看 法不同。日本人再怎麼學西洋 ,基督教裡固有的騎士精神以 及『在神跟前,人類一律平等 」的思想,是日本人所沒有的 東西。在「天外」中,我初次 嘗試加入日本和西洋思想相異 的衝突點。這次作品的舞台設 在1800年代的美國,有西部劇 、好萊塢、摩天樓及拉斯維加 斯,猶如美國歷史,也是反映 在日本近代史的西洋觀。到底 日本的這種不自然的西洋史觀 是從何而來呢?」

劇本在具體上是以怎樣的 概念編寫呢?

廣井 「一語貫之,就是「恐怖」。以哥德式恐怖的色調作為全作品的色彩,構成這個劇本,其中交織了敵我各自的人生觀及生存方式。上週,我們就劇本創作進行合宿活動,從根據「吸血鬼伯爵德古勒」的古典特攝技法的氣氛,是否能置換到CG上的議論點,進行多方面的探討。





▲似乎要為十字架火葬的熊熊火焰中·矗立著我們的主人翁——雷神

只有3D就沒有意義

們正以此目標,進行大量的實 驗。」

廣井 「在此,我想補充一個 觀念。若說映像有意義的話, 那是攝影機的視線造成的感覺 問題。不管那是表達誰的視線 或是表現一個印象。使用快速 剪輯畫面等手法,在呈現方可 及影像處理技術上作嘗試,可 展現其在「視線」的用心程度 。這也是我們的努力方向。



※畫面爲開發中畫面。

不受旣定觀念來束縛,創出新的好角色

這次公開的示範影片也是由辻野先生製作的。請問影片連同角色是以何種觀念刻劃的呢?呈現出來的形象又如何? 辻野 「我很用心地畫出仔細的分鏡圖,作出3分鐘左右的試看帶子,但不太趕得上,希望下次能讓各位看看我試圖以恐怖片及猶如電影預告片一般的手法,讓主人翁發揮最大的魅力。

由於這回的角色一改從前

的「傾日本」,初次轉向「美國」的背景,我著實猶疑了好一陣子。但反而因此,我在創作上得到不少樂趣;而且在這些情緒激盪下,我製造出至今未有的精彩角色。此來的層點,與至今的作品相較,年齡層點略高些,但仍有一貫的幽默風格;對於這些心血結晶,我仍在摸索:該如何豐富它們?」



▼魔性的野獸數字「6」是記載在聖經的形令人不寒而慄。

要讓構想鮮活 不必拘泥於一張CD

聽說現在開發進度到達百分之二十,開發小組的企劃人員有15人、設計師更高達50人。好像負責視效場面的動畫人員也不在少數,是吧?

長山 「遊戲中發生的事件, 現在仍是我們在會議上的一個 重要議題。即使有許多層面是 現今技術無法完成的,我們也盡 分難以解決的部份,我們也盡 力地要完成廣井先生的提案; 在這種情況下,就變成這個點 子也想要,這個部份也想保留 的為難情境。為了能實現廣井 先生的構想,於再多一個也好 的心態下,我想:是不是不要 拘泥於『一張CD』的內容份 量較好呢?」



天外魔境新作不止在SATURN上發表而已!!

FX天外魔境Ⅳ

玩過本系列前作的玩家 ,一定都深被遊戲故事所吸 引吧!而這款作品亦在FX 上有發售,當然就其製作水 準看來,它亦不失爲一款可 玩度頗高的作品,喜愛此類 型遊戲的玩家可不要錯過!



SFC天外魔境ZERO

本系列作品也在SFC 上有推出,雖然就其畫質上 可能沒有SS版上那麼好, 但在遊戲內容上,卻也是毫 不遜色喔!畢竟它也把應在 超任上所具有的表現,給發 揮得淋漓盡致了。



VRI快打2

空前絶後,前所未聞正是本款遊戲的最佳寫照!!運用POLYGON 及繪理描繪技術製作而成的「VR快打2」, 你怎能錯過呢!!

■發行廠商/SEGA ■發售日期/年內發售 ■價格/未定 ■ⓒSEGA

「VR快打2」全新角色完全介紹!!

這次最受注目的新角色有 2位,分別是"李奧"及"舜 · 他們都是擅用中國拳法的 手!爲了開發「VR快打2 」AM2研的工作人員還特別 到大陸去實際參觀中國拳法, 並親身體會到它所具有的驚人 速度及破壞力! 像李奥所使用 的拳法,就是模仿螳螂的各種 動作的"螳螂拳"。這種拳法 的特色就是把手曲成鐮刀狀,





▲ 達側轉身動作也完美再現了! 眞不愧是令人讚嘆的大作。



再快速的攻擊敵人。據說在S ATURN版中更增加了不少 大型電玩及所沒有的動作。而 舜所使用的則是在"成龍"電 影中相當有名的中國拳法"醉 拳"。由於它是醉拳,所以出 招也較無章法可循,其動作內 容則大致與大型電玩版相同。 若說「VR快打2」是SAT URN主機中難得一見的精典 鉅作,實在一點也不為過。





▲這個招式相信各位玩家 常眼熟吧!



舜這位角色在這裡所 使用的是成龍電影裡面, 有名的醉拳招式。



廖敬人不備時,使出挑腕撩掌。

他是位有著敏捷動作 的角色,其攻擊力亦是很 勇猛·而且是位螳螂拳的 高手。另外有一點就是他 似乎是位有錢的小僧…?

▶ 身穿橘色背心其實力究竟如何呢?

VR戰警

由大型電玩版完全移植的本款遊戲的處理速度同樣為 1 / 30 秒,且加上了角色的肌里彩繪,使畫面更逼真精彩。



■發行廠商/SEGA ■發售日期/年內發售 ■價格/未定 ■ⓒSEGA

最新畫面大公開,新系統介紹

這裡為你介紹的是由SEGAAM2研究篇所制作的「VR戰警」的最新畫面照片。從公布的照片中,我們便可清楚知道在本款遊戲中新加入角色的肌里彩繪技巧、生命指標、和左輪手槍的使用等等。這些和大型電玩版上的幾乎是一

模一樣。在會場中所使用的專用槍可以一直使用到第一關的 魔王處。至於大家所關心的本 款遊戲的完成度。據了解本關 卡已完成了80%以上,但全體 的完成度約只有30%左右。所 以到發售為止仍須等上一段時 間。

◆約花 1 個月的時間完成至此、加上了角 色的肌里描繪。背景相當的漂亮。





▲在和平常人一起行走的同時,敵人從左邊出現在裡頭還有2位敵人。

忠實地將大型電玩版移植過來

在會場中所展示的記憶讀 取機最讓人注目的是,它的處理速度和大型電玩版的處理速度一樣同為1/30秒。因此在 動作的速度上可以說是完全移 植了。至於遊戲中所出現的敵 人的數目以及舞台背景,我想也將會完全的移植。換句話說,要從大型電玩版完全移植過來並不是說不可能,另外還會加上SS版獨創的模式。





■ 数人就會掉下來。■ 数人就會掉下來。





ストリートファイター リアルバトル

真人版映打旋風

利用電影中的人物爲遊戲角色的寫實版「眞人快打旋風」登 場了,本次將爲您介紹一些新的東西,敬請指教。

■發行廠商/卡普空 ■發售日期/8月11日 ■售價/¥5800 ■©CAPCOM

由電影中的眞實演擔任演出

由哈里維持所制作的影集 「快打旋風」這次將以遊戲的 形式在SS登場。遊戲中的角 色完全和電影中的角色完全一 模一樣。只不過是經由遊戲用 的攝影方法將人物的動作 的錄下來,然後再放入遊戲中 而已。如果加上電影中的隊長

·沙瓦特則共有14名的角色。 玩家只要看了照片之後就可明 白遊戲的內容了。

在前些日子的AOU展中 從錄影帶放映中,看到有類似 的東西,但那並不是移植版的 ,而是SS版其他遊戲的東西

/ 倩咪的踢腿真是十分可愛,



▲ 童的昇竜拳, 威力強大無比,

被掃到肯定大量失血。



麗的氣山拳再度的出現!!





遊戲會演變成怎樣呢

在本款遊戲中除了保留「 快打旋風Ⅱ」的一對一對戰模 式之外,預定要加入一些新的 模式。一種是強化普通的格鬥 對戰型的遊戲,使其成爲獨特 的模式,至於它的名稱和內容 則還不清楚。另外一種則爲故 事模式,主要是以電影中的主 角凱爾大佐為故事背景的一種 模式。然而是否會因爲遊戲中 的行動有所不同而導致後續發

展的故事情有所改變呢?還是 就完全按照電影所演的情節來 設計,目前爲止也還不清楚。 敬請期待後續的報導,便可知 道答案了。



▲ 一招使出·所向披糜。

SS版將會演變成什麼模樣呢?

現在只能看到遊戲角色的 照片,然後對於遊戲的內容則 是一無所知,不過仍然可以從 照片中想像出遊戲大致的內容

當玩家看到這些技法的動作時會不會覺得本款遊戲是「快打旋風II」系列的作品呢!

ATTACK」等文字可以確認之外,從「快打旋風Ⅱ」中也採用了樂隊及頒獎等表揚的儀式。不管怎麼說,所得的情報還是有限。只能期待下次能有更多的情報了。

除了系統中有「FIRST



▲擊中對手,就會出現「FIRST ATTACK」的文字。

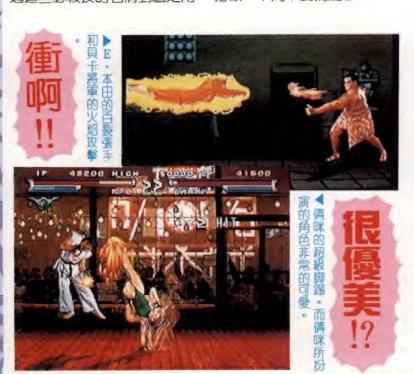


▲紅色旋風、桑吉耶夫和肯3人 ・桑吉耶夫較檢男子漢。

2種類水殺特面度出擊

看到照片後,第一個反應就是想起每位角色所施展的技法。這些角色們的必殺技法,除了隊長、沙白特之外,其餘的幾乎都和「快打旋風」」中的必殺技一模一樣地使用。不過這些必殺技的名稱到底是用

原來的名字還是改用外國實地 所稱的名字,目前尚不確定。 另外,也有殘像同時存在然後 發生爆裂的必殺技。在體力顯 示指標的下方,有一個顯示角 色所完成的精彩演出次數的小 指標,千萬不要搞混了。





▲超級運環技・平製脚。條導種超級連環技所造成的醫利演出的 畫面也將與您見面了。

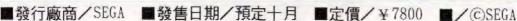


▲從上可知清是 C·沙白特的必殺技,從他的姿勢看來,我們 姑且獨它爲「切應攻擊」。

ワールドアド バンスド 大戦略

大單排

此款「大戰略」遊戲,自電腦版發行以來,即受到廣大玩家 們的喜愛,因此被移植到多款機種上。一起來瞧瞧SATURN版吧!!





在SATURN上再度展現其驚人魅力!!

在戰略遊戲史上,從電腦 版發行以來,即因廣受好評而 輾轉被移植到各機種的著名遊 戲,就是此款「大戰略」了! 在MD上,也曾經以「超級大 戰略」「大戰略」的名稱發行 。而此次發行的SATURN 版,可說是「大戰略」的續篇 ,不論是操作系統,或遊戲畫 面皆大幅提升其魅力後,而再 度於SATURN復活!!

▼除了保留有系列作品中實有的 豐富內容之外,更在SATURN 版本中追加了"大日本帝國"。 圖中正是兩架飛行在海上的大日 本帝國之二式大艇!!



B

與MD版相同,SATU R N版仍然是以第 2 次世界大 戰做爲其遊戲背景,而隨著玩 家的戰略本領不同,歷史也將 會重新改寫!在前作中,主要 是以納粹德軍爲中心,來模擬 歐洲戰線上數場著名的戰役。 而在續作中,不僅地圖數量增 加了,也可進軍歐洲戰線以外 的戰鬥。究竟SATURN版 的表現如何呢?讓我們一起來 期待吧!!



▲「大戰略」經由不斷進化·改 良之後,已儼然成爲以第2次世 界大戰爲主題的遊戲精與之作!!

戰鬥場面威力大幅提昇!!

與前作採用相同的系統, 由於收錄有大量坦克的原型資 料,連同未實際投入戰場的試 驗武器,因此預定在遊戲中登 場的武器種類多達500種以 上。對戰略狂而言,這實在是 一個太令人感動的好消息呢!

此外,由於運用了大量POL YGON繪製技術以及肌理描 繪手法,因此不論是坦克的細 部畫面或整個坦克行軍的壯麗 場面,全都非常具有迫力!像 這樣優美的書面,玩家可千萬 別錯過了唷!!



▲可經由不同的視點來觀賞同一場戰鬥的進行。

MD版「大戰略德軍閃電作戰」簡介

版「大戰略」。遊戲以第2次 世界大戰中戰事最爲激烈的歐 洲戰線爲背景,由玩家扮演納 粹德軍的指揮官,率領德軍裝 甲師團試圖扭轉歷史的命運。



在´91年6月發售的MD 以電腦版「大戰略」作爲開發 藍圖,經由不斷進化、改良之 後終於移植到MD上了!其評 價之高,迄今仍無一款以二次 世界大戰爲背景的戰略遊戲能 出其右! 眞不愧是戰略大作!!



大日本帝國也將加入作戰行列!?

在此款SATURN版「 大戰略」之中,戰場比起系列 前作要擴大許多!據說此次日 軍也將預定在遊戲中登場,因 此玩家將有機會指揮日軍。在 前作中,玩家主要是統領納粹 德軍向聯合軍決戰。但是,在 續作中,玩家亦可換個角度, 以美軍指揮官的身分,率領美 國大兵來反擊納粹德軍唷!經 過一番改良之後,「大戰略」 游戲的魅力似平大大的提升了 不少!整個第2次世界大戰的 戰況,都完全可由玩家來主導 呢!全世界的和平將完全操縱 在你手上,究竟第2次世界大 戰在你的引導下, 戰勢會有什 麼樣的轉變呢!?



▲生產表也是以零式戰機作爲開 端,相信其中有不少是你耳熟能



▲爲了復仇, 等軍戰機傾軍而出,究竟大和戰艦會不會被擊沈呢?這 完全仰賴玩家的統禦本領了!!

鉄の戦風

扭轉日軍在第2次世界大 戰中慘敗的命運

在策略模式中,若統率" 納粹德軍"來參戰時,戰場舞 台很自然的,當然就是在"歐 洲戰線"上囉!相信大家應該 都會認同這一點吧!但若玩家 統領的是大日本帝國抑或是美 利堅合衆國時,究竟會以哪裡 做為戰場呢?雖然目前為止尚 沒有此方面的情報傳出,不過 只要稍加想像一下, 第2次世 界大戰有哪幾場著名的戰役呢 ? 或許就可以描繪出大致的舞 台了吧!像在大日本帝國的場 合、最著名的軍事行動很自然 會令人聯想到「虎.虎.虎」 偷襲行動,也許日軍戰場就是 由此處展開也說不定!!





▲你能夠扭轉大日本帝國在2次 大戰中慘敗的命運嗎?



SATURN版「大戰略」基本系統大公開

此款遊戲除了華麗的戰鬥 場面令人印象深刻外,基本的 遊戲系統也是衆多玩家關注的 焦點之一! SATURN版大 致是以MD版做為設計藍圖, 因此基本操作即使對初學者而 言,應該也不難了解吧!但是 ,爲了讓玩家更快適地遊玩該 款遊戲,在內容上有些許改良 。其中常然也有新增的部份, 也有刪減的部份。像是;MD

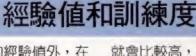
版中,以納粹德軍之同盟國而 登場的意大利軍,原本是設計 在遊戲中突襲玩家的,在SA TURN版中被取消後,反倒 令人感到有些許的落漠呢!此 外,在SATURN版中," 鐵軌"也被刪除了。不知這是 否意味著"列車砲"等依靠鐵 軌運送的武器也將一併被取消

在SATURN版中 新增的遊戲系統

在此版本中與MD版最大 的變更,就是將遊戲最大的日 標由原先的"首都"更換為" 司令部基地 "! 最大的差異是 : 首都變成只是"地形"的一 部份;而司令部則為"軍事單

位"!也就是說,要戰勝該國 ,不只是要占領其司令部,更 必須將其徹底摧毀才行!常該 國的司令部基地被摧毀之後, 即使尚有其他殘存的軍事單位 ,該國亦仍被判定爲滅亡!

此外,遊戲中除了"經驗 值"外,尚追加了所謂的"訓 練度"。它與經驗值相同,將 隨戰鬥而加算其數值。訓練度 愈高·對於戰鬥結果當然也就 愈有利了。



除了原有的經驗值外,在 本作中也又新增加一個訓練度 的量表。而它與經驗值相同的 是要根據戰鬥的狀況,來加以 計算出來的。若當這些量表的 數值往上提昇,它的命中率也 就會比較高,相對的就可擊敗 多數的敵人,如此也會對整個 戰局結果有所影響。所以玩家 們對於這兩個數值量表,千萬 得多加留意些才行喔!



E:經驗值

與MD版具有相同 的意思。爬上地 道後・即可進行 部隊強化。

T:訓練度 和經驗值相同, 可依戰鬥來累積 , 使數值上昇。



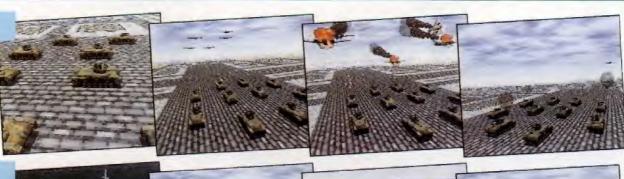


日軍97式 VS英軍轟炸機

飛翔在空中的轟炸 機,將會乘機襲擊大日 本帝國的97式戰車。它 是屬於大戰初期的名機



俾斯麥級戰艦是納 粹德軍相當引以爲豪的 海上主役戰艦。當毫無 武裝的輸送船碰上它時 ,除了加速逃逸外,不 然可能就會被擊沈唷!!





增援&後援軍部職登場!!

"增援"及"援軍"也是 在此次遊戲中新增的功能之一 !增援一是在遊戲劇情展開時 ,於自軍的陣營內加入增援部 ,於自軍的陣營內加入增援部 「一段遊戲劇情時,這個增援 下一段遊戲劇情時,這個增援 部隊就會消失了!援軍一不 是玩家而已,也可能出現的是 數方援軍!一旦進占某一數 的城鎮後,援軍就可能會突然 出現。援軍產生的首要條件是一司令部必須存在!一直到國家滅亡之前,亦即司令部被摧毀前,援軍部隊都會一直持續地奮戰!當然,在增援、遭害然中,許多在第2次世界大戰中聲名大噪的戰艦也全部會登場。當它不幸被擊沈後,亦將不會再登場了!

▼在這裡面或許將會有重要的部隊存在,所以你必須謹慎的去處理,如此 才對自軍有所助益。



在SS版上,行軍指令並沒 有被設定,此外,全自動指令 也不見了,所剩下來的只有全 補給指令而已,而且移動型態 似乎也改變了不少。

▶以爆擊只能摧毀建築物・無法改變成破壞目然地形及道路!



其它細部變更點再確認!!

在SATURN版中,尚有以下 幾個項目的變更,而在這裡就 讓我來看看,這些細微項目到 底有哪些變更處呢?如此也能 使我們更加能去掌握住整個戰 局的發展。

天候

天候系統上大致維持原 狀、也即是睛、雲、雨、雪 等四樣,但原有的暴風與吹 雪不見了。

進化

部隊的進化與MD版相同。而且也會爲以自動方式來 進行,例如舊式兵器的經驗 值不足時,即會自動進化。

收入

初期的軍事費可從佔領 地的都市來收入。不過在這 兒也與MD版相同,非存在的 都市將無法獲得軍事費。

改良

改良這項目與MD版相同。而這次是以消費其經驗值 來取替耗損軍事費,但經驗 值不會有如進化般消耗。

勢力

在各地圖上登場的勢力 、依顏色區分可分爲青、紅 綠、黃、紫等最大的 5 個勢 力區域。

間接攻擊

自走砲之類的間接攻擊 誤爆,在這兒已看不到了。 而且於此也可依其距離,來 使攻擊力產生變化。

耐久度

都市之類的建築物,其 耐久度已在此取消了。因此 步兵佔領都市後,可用爆彈 來破壞建築物。

工事

去除了工事部隊,而改 用補給部隊來進行工事。此 外因沒有了耐久度,遂能快 速的修復被摧毀掉的都市。

德軍虎Ⅱ坦克VS JS-2m

被聯合軍譽爲「虎王」的納粹德製重裝坦克虎II,與蘇聯軍JS-2m相對峙,看樣子,一場激戰是無法避免了!!

驅逐艦VS武藏戰艦

由圖片中可清楚看 出這艘是武藏戰艦,而 不是大和戰艦!而驅逐 艦同樣也是大日本帝國 正在著手研發的船艦之



王國傳訊

使用多彩多姿的攝影技巧所製成的開頭畫,戰鬥畫面中也大量地採用。在此,我們將遊戲的內容及角色一併介紹給玩家。

■發行廠商/SEGA ■發售日期/發售中 ■定價/¥5800 ■©SEGA



讓玩家感受遊戲中的氣氛是最重要的!!

過招!

利用CG立體透視圖所作 成的 3 D空間,不論是遊戲事 件也好,戰鬥也好,都可以在 普通的地圖畫面中展開,也是 這款 3 D R P G 的魅力所在。 不論是在那一種場面中,不管 是角色的臉部表情也好,細部 的動作也好,都充滿了魅力。 這一點,可以從開頭的動畫中 充分地感受的到。雖然只能從 已公開的畫面中了解一小部分 而已,但相信在完成品中,將 會更有看頭吧!在開頭動畫短 短的90秒之內,藉著場面的交 錯,可以使玩家們大約了解這 故事的世界觀,相信對往後遊 戲的進行,也有莫大的幫助吧 。所以雖然可以用開始鍵將之 跳過,但還是希望玩家們能夠 來好好地來欣賞開發者所用心 製作的動畫。

另外,在讀取畫面中及儲存畫面裡,也會出現與遊戲中 有所關連的小細節(例如說角 色及故事發展等等)。這點, 就等著玩家們自行來發掘吧!



▲她是引導各位進入這個世界的 妖精。是否也會出現在遊戲內呢。



▲角色及背景畫面許多不同喔!

▲ 商業氣息很重的老参正在等 著主角們的光臨。

有關於「城 鎭」的情形 呢?

在一般的RPG遊戲之中 ,除了戰鬥以外,「城鎮」 也是非常重要的一個地方。除 了提供一般情報之外,也提供 玩家(主角們)一個暫時休息 場所,以及道具,武器販賣等 服務。(也許還會有一些比較 "特殊"的商店也說不一定喔 !)雖然在此,只可以見到武 器店和道具店的內部情形而已 ,但是已經可以使人充分感受 到一般與日常生活一般的和平 的氣氛。「希望能夠使玩家能 夠在激烈的戰鬥之餘,能夠稍 微鬆----氣,來感受那種和平 安祥的氣氛,這是我們製作群 所一致努力的目標。」開發者 如此說著、究竟、最後所展現 在玩家眼前的,到底是怎樣的 一種情形呢?就讓我們拭目以 待吧!

▼旅途中的心需品,都可以在此實到,也可在此實 道具屋 出不必要的道具。



2号7公安5董事20m, 2005

追求戰略性及培養樂趣的戰鬥系統!!

在這個遊戲之中,只要累 看到一定的經驗值,等級就會 提昇,攻擊力及體力等等數值 也會提高,但是並不會習得新 的技巧。至於如何學到新的技 巧呢,每個角色,都各自擁有 其特殊的技巧與能力,如果想要提升某種技巧的話,只要常使用此技巧,累積至一定的經驗值點(這與跟敵人戰鬥後所得之經驗值不同)之後,此技巧的等級就會提昇。



▲最初的威力只有這麼小。但隨著技巧的上昇,威力及攻擊範圍等也 會變廣。

「技巧」等級提昇傳承系統

當隊伍之中,有一個人學 習到新的技巧,若此時也有其 他的角色擁有這個技巧的話, 就會自動地學會此新技巧,這 就是所謂的「傳承系統」。也 就是說,只要一個人學會,其 他人也可以學會此新技巧, 是令人欣喜的新系統。

在技巧學習之中,有所謂





▲技巧一旦上升時,角色會突如 其來地閃光,然後會將新的技巧 SHOW一下,圖中是武藏的新技巧 。只要常常使用,就可以開發出 新的技巧。只要能夠使用新技巧 ,那冒險的旅程將會更輕鬆吧。



▲取了一個很「酷」的名字喔!

依據角色的不同, 擁有技巧也會不同

因為在這個遊戲中所登場 的角色有戰士,僧侶,忍者等 等,各有各的特性,故所擁有 的技巧也會有所不同。例如說 戰士所擅長的是劍技,而僧侶 所擅長的是神聖魔法等等。平 均每個人都擁有2~3種技巧 不等,也有 可能協 裝備的武器 的不同他不同 技 巧的情形。



導入「地形變化」的魔法

在這個遊戲中,因為導入了「高度」的概念,故在戰鬥之中,「地形」起伏的攻略則變成了一個戰略上的重點。在以前的RPG遊戲裡,雖然會有所謂的地形存在,但是一旦進入戰鬥畫面之中,地形效果則變得不是那麼重要(除非是模擬RPG遊戲)。但這個遊戲不同。不僅如此,還可以透

過特殊魔法的使用(像アース モル)來改變地形。這樣子一 來,就可以利用對自己有利的 地形,來防止敵人的行進與攻 擊等,也算是一大創新點。不 過,魔法可是有時間限制的喔 !這一點請玩家一定要注意。



這就是我方主要的角色

主角-亞瑟

技巧:攻擊魔法/劍技/ 防禦

> 「昆士蘭德女王國」的第一王子,也是王位的唯一繼承人。因為自己的王國受到幻幽 齋的侵略而滅亡,成為平民的 他,不得不拿起劍來,與三位 同伴們,一起展開冒險之旅。

擅長用劍,對於直接攻擊 及攻擊魔法也十分拿手,無論 是近距離或是遠距離攻擊都難 不倒他,是個萬能型的角色。 正因為如此,在進行戰鬥時, 最好把他放在隊伍的前方,採 取以主角為中心的戰法最佳。







老騎士-黑克達

技巧:弓技/防禦

可是一流的喔!特別擅長於遠 距離的攻擊,老雖老,可是在 某些場合還是得靠他喔!



負責養育亞瑟的老騎士。 因其是射箭的名人,故昔日曾有「青色閃光」的美稱。退休後,便進入宮廷內服務。歲月 不饒人,年紀大了,體力也衰 退了許多,但是他弓箭的技巧



在此介紹在遊戲初期

在遊戲的初期,共有8個 角色會出現(敵我各四人), 在此,將其各人資料一併介紹 。這些角色中,每一個人(?)都擁有「防禦」的技巧,當 這個技巧昇級了之後,就可以 使用「保護」,「反擊」等相 當重要的技巧,一定要學會。 另外,每個角色還各自擁有自

己獨特的技巧,也有的雖然名稱相同,但會隨著使用者的不同,或擁有的技巧的不同,而可能產生不同的效果。總計敵方及我方的技巧的種類,約有150種以上之多。

而隨著遊戲的進行,同伴 也會慢慢地多了起來,最後竟 然可以組成一個擁有13人的大

獣忍-獅子丸

技巧:槍技/體術/防禦

為了 追蹤幻幽 齋的下落, 千里迢迢地 從遙遠的 東方之國而來的神秘獸面戰士。可以自由自在地使用長槍,而且即使是空手,其攻擊力也是一流的,是一位值得依賴的好幫手。其最大的特徵是擁有認強的攻擊力及防禦力。



僧侶-艾里謝

技巧:神聖魔法/攻擊魔法/ 防禦



女王國宮廷中的僧侶,與亞瑟一起長大,是相當好的朋友。擅長使用 魔法,因為在初期的隊伍之中,只有他會使用回復的魔法,故格外的重要



《 別程很廣,故相常 別程很廣,故相常



回復魔法

▶ 射程(有效)範圍雖然狹窄,但是可以回復在這個範圍以內所有同伴的 全部體力。



所登場的主要角色

團體呢!而在這13人之中,有的會使用「盜取」這類的特殊技巧,而這個技巧,好像只有敵人的頭目才擁有。不利用「傳承」系統的話,似乎好像就無法學得這個技巧!?

角色們的能力 都各有長短!



▲集然,提定年更大的影响人模 第1

忍者戰士-武藏

技巧:忍術/體術/防禦

被擁有強大力量的幻幽齋所吸引,而自願成為他的部下的東方忍者。是個感情很脆弱,很重義氣的人。傾慕強者,以自己活在人世間上,必須不斷地磨鍊自己,好使自己變得更強信念而活著。使用日本,擅長以自己靈巧的身段,衝入對方懷裡攻擊的體術。遇到了亞瑟之後,使他的人生觀,起了很大的變化…。



▼對敵一人有效的「體



▲對一格以內的敵人均有效的忍 術攻擊。以刀的波動來打擊敵人

鳥鴉天狗-黑夜叉

技巧:忍術/防禦/體術

與阿克比相同,皆是仕奉 武藏的式神。跟阿克比不一樣 的地方是,他並不會像阿克比 一樣,死心緣地的跟在武藏身 邊。也就是說,他沒有身為式 神的感覺(他自己認為的), 故給人的感覺好像是一個獨立 的個體。因為可以在空中飛行 ,故機動力很高。與武藏一樣 ,擅長忍術的使用。

▶可以封住敵人一般時間的行動的忍術。射程距離還算長。



這就是敵方主要的角色

猫女-阿克比 技巧:特殊魔法/弓技/防第



輕忽女性對手乃爲兵家大忌



3 Dロボットシューティング

3Di機器人大戰

酷愛戰鬥的玩家們,你絕不能錯過這款運用POLYGON 繪製技 術所營造出的假想戰場。目前該款遊戲仍在開發中,敬請期待!!

■發行廠商/GAME ARTS ■發售日期/未定 ■定價/未定 ■C)GAME ARTS



迫力滿點的3D重裝武器大爭霸!!

以二十一世紀做爲舞台的 硬派風格立體 3 D射擊遊戲, 終於預定要在SATURN上盛大登 場了!! 以西元2015年做爲戰爭 背景,運用了大量3D繪製技 術。因此不論是登場的裝甲武 器或是假想戰場的背景書面, 全都栩栩如生。保證能帶給玩 家汗流挾背的超真實臨場感。 這一點,可說是相當迎合時下 玩家們的喜好!在此款遊戲中

, 玩家所扮演的身分是一位隸 屬於"日本外國人部隊"的飛 行員! 駕駛著最新型的機器裝 甲,到世界各地的戰場出征, 任務就是將敵軍全部殲滅!目 前,由於這款遊戲還在加緊開 發中,相信大家只要再稍待-陣子,就可以親白遊玩了。

朝3D假想戰場出擊吧!!

豐富的遊戲舞台,是一款 遊戲受歡迎的必備條件。在「 3 D大作戰」這款遊戲中,一 共設計了8個由POLYGON 所構 成》且景觀風格相異的舞台以 做為假想戰場。像是"平原" 、"雪原"或"沙漠"等等, 除了能帶給玩家不同的遊戲感 受外,而根據不同戰場所具有

的特性,亦可藉此考驗玩家的 戰略運用技謀! 甚至在某一舞 台上,敵軍將動員百架左右的 兵力與你決一死戰, 其攻略法 並無固定模式,因此可提供給 玩家們相當大的想像空間。實 在可稱得上是一款相當耐人尋 味的射擊游戲。



遊戲的舞台設定爲2015年的未來世界

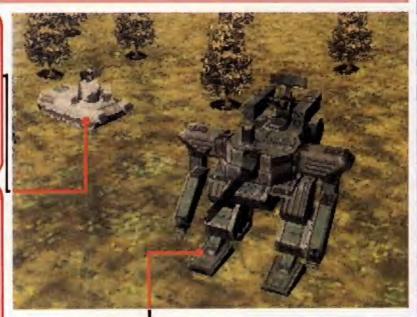
這款遊戲的最大魅力莫過 於遊戲背景的細部設定!初步 設定是以西元2015年的世界做 爲遊戲背景。而丰角所隸屬部 隊的正式名稱則為"日本外國 人部隊第1空中機甲師團第50 1機動對戰車中隊",當時的 狀況,或許可由此略知一二吧 !此外,玩家亦可將時代設定 調整為"距現代20年後"。將 會見到許多眞實的武器盛大登 場唷!當然,這些登場的現代 武器・從其外觀乃至於操作運 轉的情形,可完全都是實物的 忠實再現呢!以現代的武器來 挑戰2015年的未來武器,這將 不再只是夢想而已唷!!

2S6M自走導向 對空砲

砲塔部份是採用俄軍現役 武器256M砲。車體部份則是由 德國。荷蘭所共同研發的。在 這個時代裡,此兩國為同盟國 家!

裝甲步行戰鬥車

這是由EU軍所屬的德國所開發出的雙脚步行戰車。配備有30里米的格林機關砲及4連裝的發射器。除了機關槍及導向飛彈外,亦可追加各種武器裝備。



BMW-30高射 機關砲

由空挺師團的高射砲部隊 所研發的雙脚型高射機關砲! 從砲塔上部到機體前部,塔載 了對空,追尾及索敵用的各種 雷達為標準裝備。並配有射程 為三千公尺的主砲,以及遠距 離目標專用,有效射程為九千 公尺的對空導彈。



挑戰者裝甲坦克

為英軍的傳統主力戰車。 配備 120米的來福砲,據說射 程可達五千公尺之遠。



西元2015年的世界局勢

隨著政治情勢的不斷變化 ,在政治環境方面,不論軍事 、經濟或政治,都逐漸趨向地 域同盟化的傾向。在當時的有 力集團分別是:汎歐連合、美 洲自由貿易地域、亞洲太平洋 共同體以及非洲統一機構。在 軍事武力方面,在'95 年當時 的最新型武器由原本的二線級 兵器,轉以一線級兵器,亦即 重裝機甲兵器或武裝直升機為 主流。隨著這些3次元機動兵器的登場,以往的軍備或作戰策略,全都受到了很大的影響!!



迫力重裝武器!!





プルーシード

碧奇魄

終於等到了正式發售的日期了,這次的內容包括了第四話的 故事,另外也要為大家介紹有關戰鬥時協力攻擊的情形。

■發行廠商/SEGA ■發售日期/發售中 ■定價/¥5800 ■©SEGA



這次是探索被荒神佔據的都廳!!

本款遊戲是改編自同名漫畫原著,承繼了電視動畫版及舞台設定的風格而完成的一款原創故事 R P G ! 這次要爲大家介紹的第四話中,在東京的



▲開設是電視版主題曲加獨特之 動畫演出。精彩滿分!!

上野、靜岡縣、欘木縣等地方 擊敗黑勾玉的荒神的紅葉一行 人,終於要面對四大天王中的 一人了!整個第四話的發展, 以下就為各位介紹一下。



▲在新宿的東京都哪上面展開意 戦,令人窓於應付。

第一話到第三話的回顧

第一話:某一天,在國土 管理室裡,收到了有關在登呂 遺跡出現荒神的通報,於是馬 上就出動了一隊人馬去打倒荒 神以保護少女,而由被打倒的 荒神那裡所得到的黑勾玉(平 時是藍色的),呼喚出了一段 難以理解的謎團。

第二話:這次又傳來了荒 神在日光一帶出沒的消息!這 個來自一個神秘詭異的石棺的 荒神,它的名字是葛芙!很遺憾的這回讓葛芙給逃了!

第三話:逐漸的回復意識 的少女,突然感應到了在上野 一帶有荒神存在的訊息,一隊 人馬在火速趕到動物園的地下 道時,遇到了四個持有黑勾玉 的荒神,這其中也包括了葛芙 在內,他們到底有何意圖?

第四話「突擊都市大變男!」

在上野被持有黑勾玉的四 天王逃脫掉的紅葉一行人,在 找出確認了逃脫的四天王中之 一人的行蹤位置之後,暫時的 回到了國土管理室。根據八重 樫的調查,四天王中的一位荒 神,判斷應該是藏匿在新宿都 廳45樓的展望台上;就在此時 內閣官房副長官德原尼爾森出 現了,並且下達了收回遭荒神 佔據的都廳的命令!



▲四天王中的一人應在都聽才對!



▲尼爾森出場!

分成2小隊行動

在都廳的升降梯乃是由中 央電腦所控制的,所以必須先 解除中央電腦的鎖定管制才能 順利使用。在這個地方,國土 管理室的成員們分為2小隊分 頭行動。由紅葉、竹內和香澄 組成的第一小隊在通往展望台 的升降梯處待命;而第二小隊 的八重樫、小梅和櫻等人,則 是走18樓去解除電腦的鎖定管。 制,好讓升降梯能順利啟動。 另一方面,好不容易登上展望 台的紅葉一行人,和四天是開對峙!葛芙為了 美田,在 等的編匙;這時已發現到 至一行人的葛芙,逃到了屋, 在 等的編匙;這時已發現到紅 東一行人的葛芙,逃到了屋。 和紅葉等人展開一場鬥爭。 在 打倒了葛芙之後,再回到國土 管理室時,香澄就能成為正式的組員了。



▲設法解除電腦管制,讓電腦停止運作。



遊戲進行中的重點作戰大研究!!

玩家在進行本遊戲的戰鬥 部分之前,可以從10張分別標 示著不同記號,代表不同用途 的卡片中,選出3張來。還有 一件非常重要的事,那就是情 報的收集;到各處街道市鎭去 打聽消息,可以了解到即將面



▲到各處市鎮街道去收集情報, 了解敵人是什麼特性!

對的魔王的一些特徵。如果能 夠以收集到的情報為參考依據 ,以供選擇有效的卡片來裝備 之用的話,將更能有利於接下 來的戰鬥進行。



▲出戰刪的卡片裝備畫面!其中包含 戰略將有助戰鬥進行!

打倒魔王,取得勾玉!

打倒了魔王之後,就可以得到勾玉;有時候也會偶然在迷宮中發現遺落在那裡的勾玉。如果拿回國土管理室,交給電腦去調查分析,就可以把它變換成可裝備的道具!當然在一般RPG遊戲中不可缺少的武器店和防具店等重要場所,



在本遊戲中也同樣佔了極其重 要地位!





是理事;以便交換道具! 出迷的通道被發覺了!趕快帶!

向內褲刑事請教!隱藏的協力攻擊

在國土管理室,有許多的 警官在此駐守待命;如果去請 教他們,他們會跟你說明在**戰** 鬥中所配屬的卡片所表示的效 果。在這些警官之中,有個警 官叫做狄克的,有收集女性內 褲的怪癖,所以大家都叫他「 內褲刑事」!你可以到各處街 道市鎭去找出隱藏在各處的內 褲,拿去給他,每找到五條內 褲給他的話, 他就會指點你一 次有關協力攻擊的事。所謂協 力攻擊,就是特定的兩個角色 ,當彼此使用出來某些特定的 卡片時,若卡片正好能配合在 一起,就會產生威力強大的攻 擊火力!



▲小梅+櫻,威力立刻增加數倍!







▲指導你有關卡片的使用效果!



▲紅葉+草羅:原本就已經很厲 雲,這下子取擊力又更加的強了!

香澄的秘密,黑勾玉的四天王之謎

在前面所提到的,是進入 第四話之後大致的情形;但是 謎團還是無法解開,還是那樣 的晦暗不明。香澄身上所發生 的歇斯底里般的異變,到底表 示的是什麼樣的意味,至今也 得不到答案!另外帶著黑勾玉 的荒神四天王,到底要進行的 是什麼計畫呢!在第四話的後 半段中,葛芙留下了幾句意味 深長的話,這些話和在第三話 中四天王所說的「計畫」又有 什麼關係呢?德原尼爾森的出 現,會為整個事件帶來什麼樣 的變數,而草薙爲什麼會和紅 葉大打出手呢!難道是發生了 內訌了嗎?還是有什麼恩怨未 了?這種種的一切,你如果想 知道,可不要錯失任何機會! ▼爲什麼紅葉會和草薙大打出打呢



クロックワークナイト

時空騎士(下卷)

身上帶有發條的玩具騎士唐吉訶德又再度登場!這次他所面 臨的又是一場什麼樣的冒險呢!請大家拭目以待!

■發行廠商/SEGA ■發售日期/7月28日 ■定價/¥4800 ■(c)SEGA



還記得在大約半年前,當 時與SATURN主機同時上 市發售的「時空騎士」嗎?那 個時候這款遊戲也會經轟動— 陣子,尤其開頭交待劇情的3 D動畫,更是令許多玩家印象 深刻。那時,次世代主機才剛 推出,大家對SATURN的 性能還不是非常了解; 這款遊 戲的推出在當時確實令不少人 大開眼界,見識到了次世代主 機豐富多樣的可塑性。這款遊 戲可說是SATURN的第一 款用3D貼圖技術製作出來的 橫向捲軸冒險遊戲! 這款遊戲 推出之後,佳評如潮,不過許 多人都抱怨遊戲的時間總長度 不夠、關數也太少。如今,我 但應廣大玩家要求,再度推出 「時空騎士一下卷」,這一回 ,不僅關數增多了,各種機關 的花樣也下了不少的工夫,整

個遊戲的容量增加了不只一倍 ,加倍的樂趣,就等你親自來 體會!



▲ 這回的遊戲關數很多,即使玩 得很熟了也無法在卅分鐘之內全



▲主角唐吉訶德許多滑稽可愛的 動作,在這回作品中依然可見。

玩具騎士的大管

本篇遊戲的主角,依然是 有名的屠龍騎士「唐吉訶德3 世」! 在這次推出的新作遊戲 中,他仍然和前作一樣,手持 一柄象徵騎士的長刺劍,和敵 人周旋到底; 而所有的動作、 裝備、招式也仍然和前作大致 相同。但是,在這次新推出的 這款遊戲中,由於關數、機關 、難度皆增加了許多,要想再

度救回心愛的人可沒那麼容易 成功了!



重被戰袍再赴沙場

在前作當中,唐吉訶德爲 了救出遭壞人擴走的「潔露西 」而不得不踏上了冒險之旅。 然而在這一回的遊戲中,和前 作相同的悲劇再度發生了! 這 次不知又是那個邪惡的傢伙,

把「潔露西」抓走; 唐吉訶德 爲了心變的人,當然也只好再 度出馬了!不過在前作中,由 於有好友的沿途指點,而能順 利的完成拯救任務,勇敢的唐 吉訶德到底能否成功呢?



「下卷」的內容更加充實了!

新舞台上驚人的表現

在前作當中,利用 3 D貼圖技術所製作出來的立體感十足的舞台畫面,由於逼真又鮮點的質感表現,也成為了吸引玩家青睞的一大原因。在這次推出的新作中,自然不例外的還是用 3 D貼圖技術來設計舞台,而這次在舞台中所會出現的機關,設計得也比前作要好台。背景利用多層立體捲軸的方式來做,使得在背景移動之時不會看起來那麼單調,一

邊移動同時,背景的各層之間 也會作不同程度的巧妙移動, 以做出遠近的感覺。



▲這是一個分歧點,兩個而頭代 表兩條叉道,走那一條好呢?



▲由於背景用的是多層立體貼圖方式處理,所以當畫面在捲動時,可 以表現出距離感和空間感。

華麗的開場3D動畫

在遊戲的系統方面,基本上的各種動作,遊戲主體的架構等等方面,都和前作沒有太大差異。但是,在這回新推出的遊戲中,整個遊戲舞台的開發。 (在) 一种 (在) 一

在開場的交待故事劇情的 3 D動畫中,唐吉訶德等人先奏起音樂,然後劇情介紹遊戲的故事始末,這其中可以選擇是要欣賞遊戲的MTV或是看遊戲的故事等,共有 2 個選爾遊戲本篇哦!雖然時間有一點沉長,但這可是SEGA公司的精心傑作哦,不要錯過了。



配音演奏工作啊! 里位特别去找來日本有名的樂廳具的哦!寫了配這段演奏的音樂問場。3 D動畫中的這個樂隊可是



▲長約4分鐘的開場3D動畫,可 千萬不要跳過了,要好好看個仔細 啷!

首次公開第一區舞台至貌

在這次的新作中,把每個 區域都分成3個舞台,在第一 舞台和第二舞台裡,唐吉訶德 須在有限的一定時間之內到達 目的地,否則就輸了,而在第 3關的舞台中,則是和魔王作 一對一的單打獨鬥。打敗魔王 才能繼續向下一區冒險。

第一舞台

這是本區的第一關,用劍插入了鑰匙孔之後,就會出現樓梯,利用這個樓梯就可以過橋了。在這個舞台中,只要一靠近機關或陷阱,這些裝備就會自動的啟動,可千萬要小心謹慎。另外在某些地方有隱藏實物區,如果能夠找出這些隱藏區就可以得到很好的實物!



▲努力的尋找騰麗的實物區,可 以得到好東西哦!

第二舞台

在這個舞台當中的愛駒巴 羅巴羅終於出場了,一路奔馳 到終點。這個舞台是自動旋轉 軸,所以可以說是一刻也遲疑 不得,一刻也停不得的。在一 路上,還有路線分歧,並有危 險的障礙物會掉下來,被 K 中 可不是好玩的。所以這一關可 以說是半點也粗心大意不得的



第三舞台



▲這就是續守第一區的大魔王-廳 克蝦! 戴著一付太陽眼鏡,看起來 稀奇古怪, 動作非常的繁複眩目。 當在對戰的時候,畫面會隨著雙方 距離遠近而自動縮放。

超級空戰

使用射擊及雷射做爲攻擊武器的這款縱向捲軸射擊遊戲,乃 是由廣受好評的大型電玩移植而來的,並將在SS上盛大登場!!

■發行廠商/泰德 ■發售日期/'95年夏 ■定價/¥5800 ■CTAITO



一場激烈的空戰即將火速引爆!!

去年首度在遊樂場露面, 並廣受玩家好評的大型電玩射 擊遊戲「空戰」,終於即將在 SATURN上引爆它的魅力了。雖 然改名爲「超級空戰」,遊戲 內容卻大致相同,這就是所謂 完全移植哦!「空戰」採用了 與一般大型射擊電玩版相同的 "縱向捲軸射擊畫面",目前 仍在開發中的SATURN版,首先 便將這個縱畫面模式忠實地移 植了。現階段移植作業已完成 了約80%,等到移植作業完全 結束之後,接下來還將增加一 個"橫向捲軸畫面模式",這 可是SATURN版才有的新模式哦 ! 有了此項新增模式, 在進行 遊戲時,對於遊戲畫面環境的 選擇,玩家將有更大的彈件空

間了。讓我們一起來靜待這場 空戰暴風吧!!



使用2種類強化攻擊武器來摧毀敵機

最近流行的縱向捲軸射擊 遊戲多半偏向採用"超強力射 擊武器"及"爆彈"等等,來 做為武器類型!但,在此款游 戲中則保留了昔日盛行射擊游 戲的風貌,攻擊武器可分為2 種類型:一種是空對空武器, 另一種則是空對地武器!在空 對地進行攻擊時,只要瞄準器 將敵人鎖定後,再發射雷射攻 擊,即可百分之百命中。在摧 毀所有戰鬥機,並進入岩石區 域之後,將會有一艘橫飾花紋 的壯麗戰艦登場,這可是一個 相常值得欣賞的畫面哦!它就 是舞台頭目,由於它很少移動

- ,旦基於攻擊十分激烈的關係 ,因此你也別做無謂的移動, 唯有保持冷靜才能將它徹底擊 落際!
- ▶ 将自機前方的瞄準器「鎖定」 以等略「鎖定」 以

以壓倒性的遊戲品質移植至SATURN!!

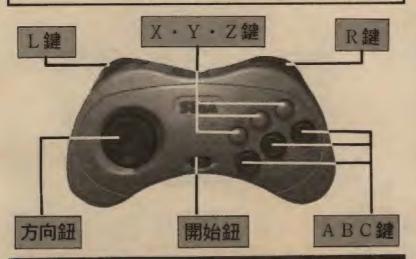
「超級空戰」這款射擊遊戲,可說是將這台享有極高評價並被譽為「史上最強的 2 D次世代遊戲主機」—SATURN的卓越性能發揮得淋漓盡至!!不論是"鎖定雷射"或畫面背景的特殊效果等等,完全以超輕的處理手法來展現在各位玩家眼前。而也唯有藉著享譽盛名的這台次世代主機—SEGASATURN,才能夠將此款遊戲的魅力完美再現!不論是遊戲畫

面或音效,都可說是同類作品的上上之作。爆炸聲不絕於耳地在四面繚繞,以及遭遇不同敵機的畫面,頗令人有欲罷不能之勢!熱愛激烈空戰的玩家,你怎能錯過這款射擊遊戲的經典之作呢!以雷射來將敵人痛宰一番吧!!





操作方法



開始鈕&フ

開始鈕的功能,只要玩過 仟何一種遊樂器的玩家都知道 不是開始就是暫停,而方向鈕 呢,就是龍的方向與準星的控 制鈕。除了方向鈕的上下左右 之外,也可以斜著移動·因此 共有8個方向。另外,騎士向 左右或是後方轉頭時,也可以 藉著方向鈕自由地控制。此外 方向鈕的操作模式有2種,最 初的設定是如圖所示逆向模式 · 但是不習慣的人也可以在功 能選擇書面中選擇一般的操作 模式來玩,最後要說明一項技 巧,就是緊急回避;在前進的 方向突然出現障礙時(敵人、 子彈…等),馬上向任一方向 按2次方向鍵, 龍會使出非常 巧妙的翻轉特技,這對於閃躲 是非常有助益的技巧、一定要 多多練習,熟練它。

搖控器操作法 往左 往右 上升



B・C鍵

A·B·C3個鍵都是射 擊鍵,但是不表示只要使用這 其中任何一個便算是掌握了射 擊的「技巧」,因爲在遊戲中 除了一般的射擊之外,還有連 射或是發出追蹤電射的技巧, 連射必須使用2個鍵交互按才 可以。一般而言,只按任何一 鈕,也可以一次發出數顆子彈

- ,但是威力則不如連射來得大
- 。而追蹤雷射則是射擊鍵一押

普誦雷射



▲在普通射擊的時候也可以連射 但是威力不大。



一放之後,電腦便會對敵人自 動鎖定,只要敵人一旦離開被

鎖定的位置,你所騎乘的飛龍

便會自動射出追蹤電射,它的

命中率就如同響尾蛇飛彈一般 準確,而它的威力,由「雷射

,二字大概可以了解,至於它

的射程,可以說無遠弗屆,目

標逃出視線之外仍然可以將之 擊落,最高可一次射出8發!

▲追蹤雷射彈最多可以射出八發 ,但有時也會追蹤失敗。

L·R 鍵 & X·Y·Z 鍵

按著L或R鍵,玩者的視 野便會向左或向右回轉,一直 押著,就連後方也看得到。(此時飛龍的行進方向並不會受 到影響,所以可以放心。) 玩 家向前、後、左、右轉動視線 都可以,而且操作的方法變化 不多,只要習慣就好。至於X · Y · Z 3 個鍵的功能呢,就 是供玩家自由切換喜歡或是習 慣的視點進行遊戲。X是標準

視點,飛龍的翼與螢幕約一般 寬度;Y是近距離視點,可以 清楚見到騎士的背與巨大的龍 翼;Z是渍距離視點,此時的 龍看起來就小多了。要請各位 注意的是,在X、Y視點時, 往左或是往右轉動視線的話, 會被飛龍的翅膀干擾,遮去大 半的視野,對於敵人的子彈或 是其他的攻擊不容易發現,所 以玩家們請多斟酌。

難易度&擊墜率

在難易度方面,這個遊戲 有簡易、一般、及困難 3 個等 級可供玩家選擇。選擇的等級 愈困難,飛龍的體力就愈少, 而且過關後,飛龍的體力回復 值也愈少。操作的方法是在標 題畫面出現後,以方向鈕左右 兩方來決定喜歡的難易度即可 。選簡易的等級玩這個遊戲的 話,因爲鎖定的範圍較大,所 以比較容易幹掉敵人,這個等 級的關卡數是4關,很容易便 可全部通過,但是沒有結局書 面。若想要在最後一關通過後 看見結局書面,就得選擇一般 或是困難等級來闖關才行。在 這兩個等級裡,最後一關的情 況與簡易的不同, 愈是困難度 高的,其最後關的戰況也愈是 激烈。接下來,與各位介紹擊 墜率的問題。只要玩過的人都 知道,射擊游戲要是不能接關 , 那還有什麼樂趣可言? 每次 死光光之後就非從頭開始不可 , 煩都煩死了! 所以這款遊戲 提供了每一位玩家一項很大的 福利,就是在每一關結束後, 電腦會對應玩者在此關的擊墜 率而贈送接關的次數。擊墜率 在80%以上的話赠送1次;90 %以上2次;100%的話就是滿 分,將可得到5次,很爽吧! 提醒各位,在高難度的等級裡 ,遊戲之初是沒有接關次數, 一定要靠自己賺,萬一擊墜率 不夠高而無法增加接關次數的 話,後面就吃力了。反之,選 擇簡單的遊戲的話,即使打滿 分也不會增加次數,因爲它可 以無限次接關。另外,擊墜率





▲片頭標題的選擇畫面。可以用 方向鈕的左右來選擇難易度。如 果想看結局畫面要選難一點的。



▲表示擊墜率的畫面,同時也有表示擊落敵機的數量。可以參考 這個數據來攻擊敵人。



▲玩過簡易等級之後,試著挑戰 難一點的等級吧!因為在較難等 級中,會依據擊墜率的高低,贈 送玩家接關次數。

也和排行有關,在破關之後或 是掛掉之後,電腦會依玩者的 擊墜率給予評價,從最低的弱

雞到最高位的大師級 都有,請大家用力 玩,拼命玩,直到 你的名字在上面佔

有一席之地 為止,加油 吧!

▼左不同的 戰況中,選擇 不同的行進模 式來戰鬥,對 自己較有利。

駕駛模式與射擊模式

玩者的視線向著飛龍行進的方向,這狀態就叫做駕駛模式,這時只要一按下L或是R鍵,視點馬上會向左或向右轉90度,更可以轉到後方,玩會的視線在向左、向右或於應我們叫做射擊狀態,飛龍在此時可以發動攻擊,而且行進的方向不會攻變。在駕駛模式裡,我們可以操縱的方向有8個,而且也可以使出緊急

回避的技巧,這是遊戲進行的 主要模式。再來談到射擊模式 ,在射擊模式之下,玩者無法 操縱飛龍的行進方向,緊急回 避的技巧也無法使用,那是因 為在射擊狀態時,射擊的動作 成為主要模式,而駕駛則成為 次要模式的緣故。不過,在射 擊模式下仍可用左右方向鈕大 致察看左右兩側的情況,不無 小補啦!





基本戰鬥技巧

初學者在玩這款遊戲時大 多會押著發射鈕不放,即使周 圍根本沒有敵人也是一樣。但 是這將會導致苦戰,因爲無法 改用威力更強大的攻擊,所以 一旦出現比較耐打的敵人時, 就容易被逼入險境。在沒有敵 人時,應該保持發射鈕一押一 放的狀態,這樣不論什麼敵人 出現都可以輕易地鎖定,而且 飛龍會發出追蹤雷射將之擊墜 。不但輕鬆省事,而且擊墜率 也可以大幅上昇,不錯吧!此 外,若是有敵人想要從你的視 界逃離,千萬別心軟,按下L 或R鍵·迅速向它攻擊·仍然 有機會將它擊墜。不過,若是 在敵人逃離的同時恰巧有另一 名敵人朝著自己襲來,千萬別 去追,把衝過來的傢伙先享了 才是首要之務。



▲周圍沒有敵人的時候,不需要 一直按著發射鈕,不但很累,而 且沒什麼攻擊效果。



▲在敵人出現的時候,才趕快押發射鈕攻擊,並用電射追蹤飛彈 攻擊遠一點的敵人。

連射加強法與其缺點

持續押著一顆射擊鈕會造成某一程度的連射,但是交互迅速敲擊,子彈的射出速度會更快,連射力更加上升,這技巧就叫做「AB連射」,是很重要的技巧,但是它有一個缺

點。就是在進行 A B 連射時, 鎖定很難確實做到,或是鎖定 後命中率降低,其實回復原狀 的方法也很簡單,只要放掉按 鈕,改按一顆鍵就可自動回復 了。



其他技巧須知

首先要說明的是,只要多玩幾次,那麼在遊戲中,何時何地會出現幾隻敵人都會記得住,所以過關其實並不難,先發制人就對了。其次,要多經習將敵人所發射的發射的子彈擊落的技巧,因為在遊戲後半會出現,將激烈的戰況,沒有這項技術防身是不行的。再來就是各關的老大,一般而言一定是很硬,有時一堆雜碎之中也會藏

著一、二隻硬傢伙在裡頭,這 時該如何是好呢?只用威力強 的雷射,在鎖定時花了太多的 時間,容易被反擊;若是只用 一般的連射則威力太小,在這 裡建議各位玩家,先以追蹤雷 射鎖定敵人,待雷射命中的同 時,下一次鎖定完成之前,就 以一般連射來招呼它吧!如此 的連續反覆操作,自然會給予 敵人最大的傷害。



完美射擊技巧











舞台 沈沒 都市



騎著飛龍的騎士凱魯,為 了熟悉剛拿到手的舊世紀手槍 ,因此他駕著飛龍來到了上古 時代的攻擊性生物群集的湖邊, 時代的攻擊性生物群集的湖邊 ,準備闖關。這裡在古代是一 座城市,但是由於非常劇烈的 一座城市,但是由於非常劇烈的 也震,怪得這一座城市在一 之間下陷沈沒,成為被水所 沒的廢墟。在這巨大的湖中,物 聚集在這裡。而凱魯正是為了 他們才到這兒來的,不是嗎?

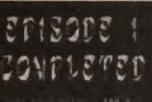


確認了這兒就是目的地的湖之後,騎士凱魯勇敢地下降,朝湖中心急馳而去了!

關於第一關…

第一關的存在就是為了練習而設計的,所以其困難度相當低,在這關若是無法達成擊墜率100%的目標,飛龍是會哭泣的喲!所以在玩遊戲的同時也要隨時注意敵人是在何時何地出現,數量有多少,並且牢記在心,如此便可輕鬆過關,達成滿分的擊墜率。此外,在

漸漸習慣這遊戲後,一定要常使用L、R鍵來多方察看各種角度,普通在玩的時候,看到的視野大概就足夠進行遊戲了,四處看一看可增加一點樂趣。不過在這兒如果向四周看的話,你會很驚訝竟然有這麼多的攻擊圓盤聚集在這個地方。



PERFECT!



不傳之書!!第一關攻略法

在這一關,除了老大之戰外,大概不會有使玩者掛掉的地方吧!而且在第一關不論風景或是敵人的移動都相當的輕鬆,可以盡情享受。熟練龍的操作與槍的使用是這一關的目的,因此在第一關裡不但攻擊性生物比較少,就連阻礙飛行的障礙物也特別脆弱,撞上去所受的傷害也不太,對於練習而言,可說是絕佳的練習關。

如果可能達成擊墜率100%的話,大概所有敵人出現的位置都可以記得,那麼應該可以輕易使出追蹤雷射的技巧。積極地使用去闖關吧!另外還有一項技術,就是逃脫的敵人如何處理,如果馬上向後倒轉的話,一般而言是一定來得及再將之鎖定擊墜。這技術在往後各個關卡也一定派得上用場。



▲在關卡中會出現很多障礙物 ·如果能把它全部打掉,會很 有成就感哦。

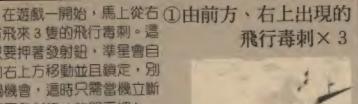


▼在這一關還是可以用追蹤需

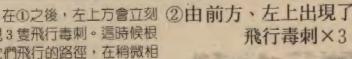
射彈·追蹤逃跑的敵人·非常



上方飛來3隻的飛行毒刺。這 時只要押著發射鈕,準星會自 動向右上方移動並且鎖定·別 錯過機會,這時只需當機立斷 地押下發射紐(放開再押)· 你會立刻聽到輕快的子彈發射 聲,以及被擊中墜落的聲音。



出現3隻飛行毒刺。這時候根 攘它們飛行的路徑, 在稍微相 反的方向鎖定的話,這些飛行 毒刺會東向飛到你的面前,並 且稍作滯留,只要好好把握這 一小段時間·給予痛擊就行了



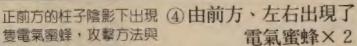


從前方的柱子的陰影裡出 現,左右各有一隻。攻擊技巧 是先鎖定其中一隻·接著把遙 桿水平移動,一定可以輕易鎖 定另一隻,然後輕鬆按下發射 鈕·就把它們料理完畢。很簡 單吧!

③由前方、左右出現了 電氣蜜蜂×2



了2隻電氣蜜蜂,攻擊方法與 ③相同,愈早展開攻擊愈好, 因爲它們的飛行軌道是向著龍 的前進方向聚集,若是沒把它 們打下來的話,它們會和⑤的 敵人薩合一起向我們攻過來。





越過橋,左右兩側立刻各 出現1隻電氣蜜蜂,它們會在 玩者面前來回盤旋,然後分別 向自己衝過來、攻擊的技巧是 在它們還在前面逗留時,就採 取先發制人的攻勢把它們搞定 ,免得不小心被它們撞上,失 而不打緊,對擊墜率是有影響的。

⑤由左右分别襲來的 電氣蜜蜂×2

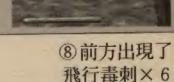


在前方左側的山壁陰影下 ,隱藏了3隻花冠龍,對付它 們不可以太被動,從看見了山 壁開始,就得不斷地將發射鈕 一押一放,隨時做好鎖定的準 備,只要它們一從陰影中出現 ,馬上毫不留情地一陣槍林彈 雨,將它們送到西方去吧!

⑥由左前方出現的 花冠龍×3

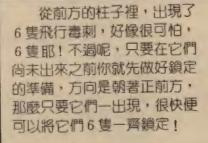


在⑥之後,玩者右側會出 現3隻花冠龍,這些像伙會在 原地打轉一會兒,然後吐出子 彈攻擊你, 最後才會飛近你的 身邊,這一點要特別注意,它 們的行動與前述的不同。如果 把⑥解決後立刻按下R鍵,則 可以輕易鎖定擊墜。



⑦右侧出現了

花冠龍×3





在前方柱子的方向,突然 有一隻幼龍跳出水面,又迅速 地回到水中。這種傢伙皮很厚 ,一般的射擊很難傷及要害, 因此要運用前頭會經說過的雙 重攻擊,也就是一般射擊與追 蹤雷射交互射擊,才能給予一 次雙重攻擊就足以致命了。



右側1隻,而前方有4隻 的攻擊圓盤,這些怪物所吐出 噁心動物在遭到普通子彈射擊 時會分裂,一日數目增加,對 玩者而言是麻煩的事,而且這 裡的地形很複雜,突出的柱子 又多,無法察知敵人躲在哪裡 ,務必眼觀四面,耳聽八方。

⑩右、前方出現了 攻擊圓盤×5



前方一排排的柱子間,飛 來了4隻電氣蜜蜂,這時候仍 然是使用最基本的射擊技巧, 就是瞄準→鎖定→射撃、然後 通過這裡。這些蜜蜂很黏人, 若是不把它們打死,就會一直 朝著龍行進的方向迢過來,而 且往龍身上直衝!



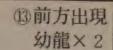
⑪ 前面出現了

在前進的方向出現了6隻 飛行毒刺。在這裡也是用老方 法就可以通過。在正前方以準 星鎖定·然後以追蹤雷射將它 們擊斃,就算你的準頭不夠, 眼睛脫窗,還剩幾隻沒打中的 話也無妨,因爲你仍有足夠的 時間再一次鎖定、射擊。

⑩前方出現了 飛行毒刺×6



前面的水中出現了2隻幼龍,而且一直在玩者的身邊繞來繞去。因為這兩個小像伙出現的時間會持續很久,所以有充裕的時間可以發射追蹤雷射去解決它們。幼龍的弱點在頭部,所以打準些會省不少力氣。





在正前方的斷壁殘垣上依附著3隻攻擊圓盤,為了防止它們吐出奇怪的東西,所以儘管看不太清楚它們的確切位置,但也是可以鎖定它們,接著發出追蹤雷射。這一次,十之八九可以將它們消滅掉。

⑭前方的牆壁上有 攻擊圓盤×3



在邱之後接著遭遇到的就是在側的牆上有3隻攻擊圓盤,射擊的方式也是如同上述,在攻擊圓盤藏身處也是如同上述,在攻擊圓盤藏身處也是如同上述,在攻擊圓盤的藏身處先予以鎖定,等到一進入射程距離,那時一定可以一學消滅它們。

⑤左前方的牆壁有 攻擊圓盤×3



又一次,前面的牆上隱藏 著3隻攻擊圓盤。方法仍是一樣,把它們出現的場所熟記,在它們尚未採取攻勢之前,先下手,一定可以輕鬆獲勝。在這裡若是尚有漏網之魚,那麼它們一定會躲到對面牆壁的陰影中。

⑩前方的牆壁有 攻擊圓盤×3



當你看見食蟲花過來了, 請立刻移動準星將它鎖定,並 目待命準備發射。食蟲花會一 次吐出5隻歐斯蟲,所以只要 先做準備,即使那5隻蟲看不 見,也可以打下一些,殘存的 數量不多,對各位而言,想必 沒有什麼問題才是。

⑩前面出現 食蟲花、歐斯蟲×5



正要通過®的部份時,突然右邊的牆角下飛出1隻電氣 蜜蜂來。提示各位玩家,若沒 有馬上把它打下來,那麼不久 它就會被食蟲花給吃掉。其實 初學者不必注意這樣多的事情 ,只要好好練習技術,快快熟 記每個戰鬥場面就沒問題了。

®前方及右邊出現了 電氣蜜蜂×1



一直不斷地過關斬將,不 知道到底還有多久才能通過這 一關。正在這麼想的時候,突 然正前方出現了1隻食蟲花, 實在是太煩人了,當下就把準 星移至它的正上方不遠處,並 且先鎖定待命,等到它把購張 開,吐出歐斯蟲的同時,發射 追蹤雷射將它們一網打盡吧!

⑩前方出現了 食蟲花、歐斯蟲×5



繼續向前進,看到不遠處 有一座廢墟,心想大概就快接 近終點了吧!不料出現1隻食 蟲花,而且它利用廢墟的灰暗 顏色為保護色,悄悄逼近,消 滅它的方法與前面所說的相同 ,需要注意的是它所吐出的歐 斯蟲是否有確實地全部打倒, 否則不小心被撞上是會受傷的

⑩前方出現了 食蟲花、歐斯蟲×5



進入廢墟之後,馬上有3 隻飛行毒刺靠了過來。若是看見它們之後才做反擊的動作,可能來不及。因此在進入廢墟之前,先大致上鎖定一個方向,並且押著射擊鈕,先在前方造成一片火網,那麼只要它們一出現,應該是很容易就可以料理掉了。

②前方出現 飛行毒刺×3



再往前行,牆壁的角落裡出現了3隻飛行毒刺,你可以看見它們確實的位置再射擊,也可以先把準星移至牆壁上方,並且在那裡造成一片火網,如此一來第一隻出現的飛行毒刺一定會命中,其餘的2隻只須要把準星左右移動,自會命中的。

◎前方出現了 飛行毒刺×3



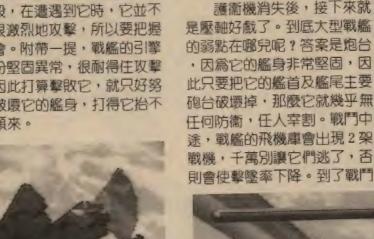
終於進入到廢墟的最深處了,突然傳來一陣咚咚的炮擊 聲,這不是其他任何一種敵人 的攻擊,也不會對玩家造成任何傷害,所以不需要閃躱。只 需要繼續勇敢向前走,那麼不 久之後,你就能夠見到第一關 的老大,一艘大型戰艦。努力 奮戰吧!

②大型戦艦 發出炮擊



第一關BOSS帝國大型戰艦

在這款遊戲的片頭示範中 出現的空中戰艦就是它。它是 帝國軍的標準戰艦,未來出場 的次數會很多。這艘戰艦使用 從遺跡發掘到的大型引擎,包 会非戰鬥人員共搭載了50人。 此外,還有双城戰用大型炮台 2門,對地爆雷1座,對戰艦 魚雷 3 座,並且在飛機庫裡有 標準型戰機2架。這艘戰艦更 有6架護衞機隨時在旁守衞。 戰艦在遺跡附近探索的目的是 爲了捕捉飛龍,因此並非爲了 射殺,在遭遇到它時,它並不 會很激烈地攻擊,所以要把握 機會。附帶一提,戰艦的引擎 部份堅固異常、很耐得住攻擊 , 因此打算擊敗它, 就只好努 力破壞它的艦身,打得它抬不 起頭來。



即將結束,眼看著戰艦無力抵 抗,就快沈没的時候,它會突 然做出類似迴光返照的舉動, 也就是發射3枚魚雷攻擊你。 這怎麽辦呢?別緊強,等看見 魚雷的蹤影再用一般射擊就足 以破壞它們了,之後的戰艦可 以說是一無所有,只有殘存艦 身留在原地,成爲你練靶的對 争了。



一旦進入最終戰鬥書面, 接著就是等待戰艦的登場。在 這之間,我們可以同時對大型 戰艦做好鎖定的工作・只要開 始戰鬥就可以立刻發射追蹤雷 射朝它攻擊,但是前面已經說 過,它實在是堅固異常,因此 不妨略作修正,鎖定艦身附近 的6架護衞機即可。這樣子看 起來比較有效率。先發制人本 來就是這款遊戲的精髓,所以 在戰鬥之初,就應該先下馬威 ,把這 6 售 **舊蠅痛**宰一頓,若 是沒有全部消滅,那麻煩就大 了,因為護衞機所射出的子彈 是無法消掉的,很麻煩。但是 如果閃躲得宜,不久之後他們 會丟下戰艦,逃命去了,感覺 很好玩,但是被他們溜了,擊 墜率會下降, 也是不好。

▼除了毌艦之外,還有許多小



▲ 爾方巨大田艦出現了·馬上 準備迎擊。



▲由於敵人非常厲害,最好利 用追蹤雷射攻擊。 ▶敵人田艦經常四處移動・逐 人有頭昏腦脹之感。

▲ 有時田艦也會來個馬後炮·要 特別小心。



▲在水面上好像有什麼東西要出 來似的。

舞台2



~故事背景~



,因為不論如何,被大型攻擊性生物襲擊和被帝國軍的大艦隊追殺,用膝蓋想也知道可能 前者的生存機率高一些,後者可是會挾怨復仇的。

關於沉寂帝國軍的動向



▼在雲海中航行的帝國軍的 職艦群・正準備對飛龍再度

通信兵: 偵察艦報告。

目標發現,正朝著第12發掘所移動中。

指揮官:全艦進入戰鬥狀態。

並連絡地上部隊。將 國境附近的防護網全 部張開。

通信兵:是!

指揮官:一定要抓到,不惜任何代價都要抓回來。 否則……。

由第一關失敗的帝國軍其 通話內容可知,帝國軍已經知 道龍復活了。由古書上的研究 記載指出,「塔」的機能若要 回復,與龍有著密切的關係, 所以帝國軍爲了捕捉飛龍,下 令張網。前面所說的事,與未 來的第3關、第5關也有著特 殊的相關性。

不傳之書!!第二關攻略法

第2關,是爲了使玩家智 慣鎖定而設計的一關。在這兒 若是無法善用鎖定的技巧,恐 怕很難通過這一關。此外,每 隻蟲出現的時間是一定的,若 無法熟練鎖定→射擊的技巧, 那麼要在時間內把它們擊倒是 幾乎不可能的。這一關的攻略 重點在洞窟的內部,其他需要 特別注意的就是砂蟲地帶,光 攻擊卻不靠近的誘敵戰術是它們的特色,別被分心了。在這關嚴困難的就是擊墜率100%的達成,是全部關卡中最難的。因為砂蟲的出沒地點不是很固定,而且出現的時間不很長,有時候還會一次出現20、30隻的軍團,真要把它們全數都消滅,實在是非要高度技巧不可。多練習如何與砂蟲周旋吧!

▼沙蟲出現之後・要馬上把它擊

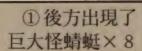


▲強硬敵人,利用連射反覆將它 擊倒吧!

倒,才能達到100%擊墜率。

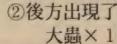


由第2關起,開始有向後 射擊的狀況。首先就是8隻陰 險狡滑奇怪生物從後方逼近, 在它們尚未進入射程之內,緊 接著②的大蟲馬上也跟著出現 了,但是別太在意那些大蟲, 因爲它們會往左側行進,所以 還是先料理眼前的敵人吧。





巨大的爬蟲矗立在沙漠之 中,看起來亂可怕的,好像打 不倒。對付它可以使用一般射 擊加上追蹤雷射的雙重攻擊, 另外,對於AB連射較有心得 的人也可以只用AB連射來打 它,仔細觀察它背上的殼剝落 和觸角掉落的情況就可了解。





②的大蟲一倒,馬上就從 後方追了上來,令人以為這些 小傢伙彷彿是來報仇的樣子。 它們會以飛快的速度分成 3 路 殺到面前,這時候才想攻擊已 經太遲了,應該在它們尚未分 成3路之前就先鎖定,如此一 來就可以很輕鬆消滅掉。

③後頭追來了 小蟲×3



在③的小蟲出現後,把視 線向右轉,會發現已經有2群 花冠龍(5隻+3隻)出現在 右側。若是及早鎖定它們,相 信發射追蹤雷射可以很輕易全 部解決。再提示一下好了,在 ①出現時,若往四周察看-下 ,其實它們已在那位置上了。

④右方有 花冠龍×8



在發現①的花冠龍之前, 其實會先看到這4隻,不過因 爲它們尚在璺遠的距離外飛翔 ,所以不必太在意。擊倒它們 的方式也是一樣,在距離尚遠 時就先鎖定它們,並且以射程 最遠的追蹤雷射去攻擊,大致 上不會有問題。

⑤右側又有 花冠龍出現× 4



右侧的山上、被寄生蟲附 蕃的花冠龍出現了。打這些東 西一定要快、狠、準,最好看 過本攻略之後牢記這地點,在 它們未出現之前就做好射擊的 準備。若是失誤射偏或是下手 太慢,它們身上的寄生蟲會向 玩者所騎乘的飛龍衝渦來。

⑥右側出現被寄生蟲 附著的花冠龍×4



對付⑥的花冠龍不論任何 方法,只要能射死就行了,但 是在它們被解決了之後,一定 要立刻以連射射擊那些從花冠 龍身上跳到身邊來的寄生蟲, 這些寄生蟲沒有子彈也沒有利 爪·但是它們會以自己的身體 朝著你和龍攆過來。



⑦寄生蟲的衝撞

9 隻耶!好嚇人喔!但是 別怕,它們3隻-組依序及來 發出怪聲的人造蜂×9 ,相信不是很難。人造蜂的飛 行軌道呈8字形,所以用一般 的射擊方法不容易全部打下來 ,還是用比較保險的目標鎖定 →射擊比較好。

⑧前方出現



在⑥的時候若有花冠籠沒 被射中,它們會往洞窟的方向 直飛,而且在玩者左前方盤旋 , 這時候請各位要識時務, 射 擊技術太差的話千萬別逞強攻 擊,否則沒打中反而會遭受® 的人造蜂的攻擊。

⑨ 遇上逃走的花冠龍



一進入洞窟,前方馬上就 出現了3隻砂蟲,鎖定它們之 後再發射追蹤雷射的話,就沒 問題了,但是砂蟲是很可怕的 敵人,尤其數量一旦增加、動 作又不一致的話,眞是會把人 累死。

⑩ 前方有砂蟲×3



左側的砂蟲會有秩序的出 現,但是飛到面前的有8隻, 在這裡用AB運射比用固定攻 擊,來得有效率。所以基本功 夫一定要下・否則碰到這種以 多欺少的情況很容易不知所措 。建議各位先把飛著的傢伙打 下去。

周圍共出現了 28隻砂蟲

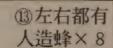


眞是愈來愈過份了,竟然 出現了30隻。好不容易打完一 群,現在又來一群。這一群之 中,會飛的只有2隻,所以容 易解決,其他就看你如何攻擊 。建議方法:鎖定一些目標, 以追蹤雷射攻擊,可一次消滅 許多隻,收事半功倍的效果。

⑩前方有砂蟲×30



左右合計共有 8 隻人造蜂出現,每一隻的飛行軌道都是一個很大的圓,所以打它們的時機,就是在大圓的兩端最好,這時候不須進行鎖定,也不需要追蹤雷射,只要使用一般的射擊就行了,瞄準同一點猛射。





在下一條通路的入口處附近,飛出了3隻而且以極度的殺意衝過來,這時最好的方法是以低空飛行,並且將準星左右移動,只要它們一出現,馬上鎖定,自然可以悉數擊落。 必須注意的是,若沒有全部打下來,待會仍會遇見。

④前方出現 巨大怪蜻蜓×3



這群砂蟲會依右、左、右、左的順序登上牆壁,而且飛 撲過來。請各位先記牢它們出 現的位置,照著堡的方法射擊 ,將準星左右晃動,只要有目 標出現,把它鎖定,並且賞給 他最大的賀禮一追蹤雷射,保 證它們快樂似神仙。

⑤由前方出現 砂蟲×12

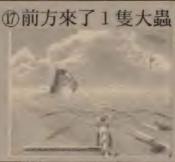


5隻砂蟲,給人的感覺不會非常可怕。在離開洞窟,會看到鳥群在遠方飛過,就在鳥群的正下方,砂蟲正朝著我們衝過來。沈穩地分別鎖定並射擊,不會有問題的。萬一不小心漏掉了,只要向右轉個方向,仍然有時間可以再做攻擊。

⑩前方有砂蟲× 5



在⑩的砂蟲尚未解決之前 ,大蟲就出現了,可以運用一 般射擊加上追蹤雷射的雙重攻 擊,自然可以把它打倒,建議 大家動作快一點早一些把這隻 大蟲幹掉,可以避免遭遇到⑩ 、⑩的敵人,而直接應戰⑩的 小蟲,不但省時,也省力。



⑩的大蟲在第二次衝鋒的 時候,會有1隻小蟲跟著飛出 來攻擊玩者,此後大蟲只要沒 死,都會有小蟲跑出來助陣, 塡的很麻煩,但是只要大蟲被 玩者解決了,不論原來有多少 小蟲,在那一瞬間會全部消失 ,不知道上哪兒去了。



如果您的小蟲出現時,將 它們全部消滅的話,那還好。 若沒有的話,它們會在遠處重 新集結,然後再一鼓作氣攻回 來。這時的景象,看了真令人 掉眼淚,好後悔…,後悔當初 您的時候不夠努力攻擊,留下 一大堆後遺症、早一點把它解 決的話,就輕鬆多了。



您的時候,若是很快速地 將大蟲搞定,便會直接出現這 3隻小蟲,打這種皮厚且硬的 敵人有個很大的訣竅,就是攻 擊一定要捉住第一時間,使它 們無法反擊,一命鳴呼上天堂 ,方法相同,確認它們已經進 入了射程範圍,就用追蹤雷射 去打它們。



一次出現2隻大蟲,這可不是開著玩的,一不留神會被打得銀冒金星。而且一隻大蟲就必須花一番功夫才能收拾,2隻在一起真是非常壯觀,而且恐怖呢!打它們的方法是且戰旦逃,利用來回穿梭的時機鎖定其中一隻,集中火力打倒,再接著打下一隻。

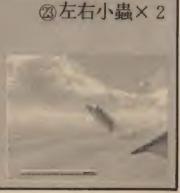


②的大蟲如果很快就解決的話,馬上這3隻小蟲就會出現,把它們消滅之後,後頭還會用出現一次,攻擊的方法與會用出現一次,攻擊的方法與國相同,切記,有技巧地而且穩重地慢慢消滅,如果您的技巧超乎常人,或是您天資過高,太快解決,那麼待會的②會增加1隻,有點麻煩。

②小蟲×3



在第二關的老大出現之前 ,這兩隻小蟲會分別以左、右 的順序出現。若是玩者一直在 向前行的話,是看不見它們的 ,所以一定要注意雷達是否有 動靜,免得儲備精力想與老大 做殊死戰之前就掛掉了,到時 候怨天尤人,猛罵電腦太殘忍 是沒辦法的事。



第二關BOSS 原生型飛龍

很快地,玩家的大敵手一原生型飛龍登場啦!它有優越的飛行技巧,速度又快,一下子孩,才飛出玩家們玩不說野,就又馬上回頭來攻擊你,真是把玩家們玩弄在股掌上地質是把玩家們通射擊跟上,使去一種是原生型飛龍上的等一種是原生型飛龍上的騎可把它視作自己使用的普通射擊把它視作自己使用的普通射擊



▶如果鎖定攻擊沒有擊中對手,小心反而 被敵人倒過來追擊。

◀看到安全地帶就可以 放心了。在這裡不需要 太猛烈的攻擊,只要鎮 定攻擊即可。

鎖定先發制人!

一聽到老大的關卡音樂響起,就馬上面向後方,把準星擺在畫面正中央,然後預先一按一放射擊鈕。這樣的預備動作,可以使原生型飛龍在出現的同時,就被你鎖得死死的。全力鎖定後,馬上發射追蹤電射,再接下來還是鎖定。若敵方由後方出現,一面向它,馬上就有子彈由後方飛來,如果

按兵不動就不會受到攻擊。追 戰中,若原生型飛龍由玩家下 方穿越至前方時,也要以準星 追隨地的移動,接連鎖定。若 玩家夠高竿,在這種時機下可 以完全瞄準三個鎖定,一次可 確實以三個追蹤雷射命中喔! 這樣,可以大幅削弱對手的體 力,很好用的。



閃避能源波不忘鎖定



▲除了纜定還要時時注意迴避。



▲飛龍正在準備鎖定攻擊。

轉至正面,發射第二次能源波時,別以為可以輕易躱開。這次是追蹤式能源波!原生型飛龍回轉至後方或左右方時,會發動追蹤導彈攻擊,這是你不會發動追蹤導彈攻擊,這是他已問開始集中能源時,就變定四周開始集中能源可趁機鎖之四周開始集中,玩家可趁機鎖定,持追蹤雷射一出,再追加東射的普通射擊。以此要訣,可輕動作越快,可在越遠處打下導彈,有助下一次鎖定。



▲小心後方敵人,必要時採取攻 擊。



▲使用連射要確定擊落。



因爲牠的移動速度很快。

舞台3 帝國 發掘所



凱魯和他的飛龍,好不容 易穿過棲息著攻擊性生物的沙 漠,又向著舊世紀的遺蹟奔去 。因爲凱魯的飛龍「說」原生 型飛龍在那個遺蹟裡面。但是 很不巧的,遺蹟被帝國軍所占 領,且正大張旗鼓地進行一項 大規模的發掘作業。若要往遺 蹟深處行進,無可避免一定要 通過那個發掘所。為了避免和 發掘所的部隊作正面的衝突, 凱魯和她的飛龍靜心地守候, 想等到夜晚來臨,再伺機涌過



。可是他們似乎不知這個苦心 是白費了,帝國軍早已張起軍 重羅網等著他們闖淮……。

發掘所是帝國軍最重要的 戰略據點之一。主要功能就是 挖出舊世紀的兵器,加以研究 後,輸送回本國。在帝國領土 常中,大約有十五到二十個像 這樣的發掘所,帝國軍將這些 發掘所視為一種「資源」,加 以活用。當然,這樣用途的地 方是容易成爲戰時的攻擊目標 的·所以毫不例外的·這些發 掘所裡都有帝國軍的駐守部隊 , 甚至於連砲台都裝上了, 有 的地方還成爲要塞化的地帶。 但是,爲了應付敵軍的攻擊, 除了固定的大型砲台外,還有

移動砲台隋侍。更別以爲它是 要塞化地帶就砲口一定向外, 其中有爲數不少的砲台是對著 內側的。這是爲了防止發掘中 的兵器突然啓動或亂衝,才有 這些設計。即使是研究遺蹟最 先進的帝國軍,也沒有完全控 制舊世紀遺物的技術。



也有移動砲台。 發掘所內有固定砲

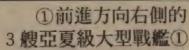
不傳之書!!第三關攻略法

在遊戲的關卡結構上,恐 怕這是最初的難關了。與玩家 至今所遇到的敵人相比,最大 的不同就是對方會任意地進攻 ,若玩家不取得先機,不一會 兒就會被敵人重重包圍,成了 對方的囊中之物啦!初學者最 好先區別鎖定和普通射擊的使 用場合。還在遠方的敵人就先 以鎖定擊落,已在沂處的,就 運射普通發射來阻止逼近的飛 彈。直到習慣了,可以抓住先

機、通涌以鎖定擊濇敵人。爲 取得百分之百的擊墜率。有必 要靠雷達加強注意那些紹出白 己視野、又不發動攻擊的敵人 出現。在與眼前敵人對戰的空 隙,趁機轉向別的方向快速鎖 定、發射追蹤電射之餘、又得 馬上轉向攻渦來的敵人。這樣 的技巧將來可能是過關的必要 條件喔!還有,配合不同的攻 擊狀況,最好還能高明地分別 駕駛模式和射擊模式。



遊戲的第3關,一開始就 往右万連續射擊,在這個視點 的正面有2艘亞夏級大型戰艦 ①。從眞正開始進入可操作狀 態前,就一直按著射擊鈕,等 到進入了可操作的狀態時,就 一邊鎖定一邊愼防敵艦攻擊、 先行發動攻擊!





經過一陣子的右側攻勢, 戰艦會慢慢的從畫面前方往玩 家的左側迂迴。這時會慢慢的 從右側視點中消失,這時千萬 別慌張, 趕快跟著變換視點, 依舊繼續的鎖定敵艦,當看到 戰艦移動之際, 如不趁早按 L 鉛變換視點,可會來不及的!

②大型戰艦① 從前方往左側移動



在持續的與大型戰艦①交 戰,書面轉至左側之時,在另 一面,另外一艘亞夏級大型戰 艦也在慢慢的接進。這時只要 密切的注意雷達上面戰鬥的動 静、應該就會發現。但是由於 與亞夏級戰艦的交戰已漸白熱 化,冒然轉向是很危險的。

③在前進方向右側的 第2艘亞夏級



就在這個時候,亞夏級大 型戰艦①又慢慢的繞到玩家的 正面來,這時正是全力猛攻的 最佳時機,因爲艦尾是弱點, 所以可千萬不要放過這個機會 , 千萬不可猶豫不決, 務必要 把握這個機會重創第一艘亞夏 級。

④大型戰艦① 往前方移動!



當大型戰艦(1)遭受重創而 放出陣陣濃煙緩緩從左側消失 之際·在右側的岩石方向上, 第2艘亞夏級也出現了!等第 一艘戰艦消失之後,立刻把視 點調到右側防備,當岩石消失 在畫面上時敵艦就會開始砲擊 , 千萬小心不要被射到!

⑤大型戰艦② 出現在前進方向右側



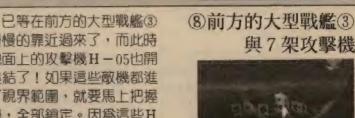
當大型戰艦②慢慢的出現 在畫面的正面時, 3 艘護衞艇 也整備待發了。這個時候,把 瞄準的準星對準大型戰艦的格 納庫鎖定, 伺機攻擊。等到3 艘護衞艇一出來,就可以在最 短的時間內完成鎖定攻擊,先 把3艘護衞艇擊落。

⑥大型戰艦②的 3艘護衛艇



慢慢的往玩家前方移動的 大型戰艦②,不知道什麼原因 ,一邊不斷對著玩家的方向持. 續不停加緊砲擊,一邊卻一股 腦的往前方的巨岩上撞去,竟 然戶爆了!

不過這樣也好,不用太費 心力就可以消除心腹大患!



, 慢慢的靠近過來了, 而此時 在地面上的攻擊機H-05也開 始集結了! 如果這些敵機都進 入了視界範圍,就要馬上把握 先機,全部鎖定。因爲這些H -05攻擊機在完成集結之後就 會展開攻勢。

在一番對峙攻守之後,大 ⑨大型戰艦③ 型戰艦慢慢加緊火力,護衛艇 的護衛艇也陸續出現 也出動了! 在把先前集結而來 的攻擊機H-05群都消滅了之 後,立刻對準尚在遠處的大型

在一陣對艦惡戰之後,可 千萬不要鬆懈下來,繼續按著 射擊紐,迎接緊接而來的大混 戰。在這裡會先出現2架掘削 機。請務必把握時機予以鎖定 因為緊接著下來馬上會有一 群H-05攻擊機渦來攔截,如 果到那時就眞是一片混亂。

戰艦和護衞群展開鎖定攻勢。

和先前一樣,趁著護衛艇還沒

散開來攻擊之前打掉它。

不知何時,後方來了一群 攻擊機H-05。進入視界範圍 之際,就馬上全部予以鎖定, 等到通過了基地入□處,H-05也近逼而來時,就用追蹤導 向雷射把他們——擊落。其實 這 6 架 H - 05並不會向你攻擊 過來,不過要小心撞到它們!

一邊把撞過來的H-05逐 一擊落一邊前進,又在前方看 到掘削騰了,一開始可能會有 點手忙脚亂的,因為旣要對付 H-05攻擊機,一方面又要顧 慮到掘削機,其實只要弄清楚 攻擊順序,就不用擔心了。

⑩前方和左側 2台掘削機械

⑦大型戰艦②

往前方移動



⑪後方6架 H-05攻擊機



迎在前方右側 一架掘削機械



若在基地入口處發現砲台的話,就立即連按發射鈕,等 進入射程距離時就可以同時鎖 定了。緊接著在左右兩處雖各 自設有一座砲台,不過,由於 它們並不會向你開砲攻擊,因 此,可以不用理會它們。

⑬前方、左右砲台×2 右側砲台×2、砲台5



在基地入口處的砲台前, 尚設置有數座砲台,在其前方 尚有數架H-02攻擊機在巡邏 著!位在此處的H-02攻擊機 由於只會在那裡來回巡邏,而 並不會向你攻擊,因此可以不 用理會它們!

⑭左前方砲台×2、砲台×5H-02攻撃機×5



一旦通過基地入口處的砲台陣之後,從岩柱後方將會湧出大批的H-02攻擊機,相當難應付。唯一最好,同時也是最有效率的做法就是,當玩家即將要進入此區域之前,最好先以瞄準器鎖定在H-02攻擊機最有可能出現的大概位置!

⑤由前方、左側襲來 H-02攻擊機



當左側的H-02攻擊機通通出現之後,尚會有5架殘存的H-02攻擊機由右側蜂湧而至。應付之道也仍然是在攻擊機出現前,事先以瞄準器鎖定該區域,並開始連按發射鈕。一出現立即將其全部鎖定後,馬上發射追蹤雷射!!

⑩由前方、右側襲來 H-02攻擊機



再繼續往前行進,將會出現3架1組及5架1組的H-01攻擊機!應付方法也同樣是趁其尚未現身前,事先鎖定大致位置。當H-01攻擊機射出飛彈後,立即以追蹤雷射來反擊之後,緊接著再迅速以瞄準器將殘存的H-01徹底殲滅!

⑩前方H-01攻撃機×3 H-01攻撃機×5



最初藏匿在岩柱之間的H-01攻擊機,相當容易漏打。但是若玩家在雷達上仔細搜尋的話,將可發現其蹤影!以R鈕向右搜尋,將會找到2架發存的H-01攻擊機,鎖定它們並將其徹底清除後。緊接著玩家即將前往的下一區域!!

® 從右側岩柱間襲來 H-01攻撃機×2



一旦看到他台密集地帶, 在正前方首先接觸到的砲台群 要立即以瞄準器鎖定,待機! 在進入射程範圍內時,立即展 開攻擊,將正面鎖定的砲台一 一摧毀。當清除完第一排砲台 群之後,務必要立即朝著進行 方向處的砲台再次鎖定並摧毀 。別讓它們有絲毫反擊機會!

一旦看到砲台密集地帶, (D)正前方砲台密集地帶 前方首先接觸到的砲台群 即以時海器帶票、待機工 (砲台×18)



20破壞左方

殘存砲台

在前進途中,別光顧著以 瞄準器來搜尋其它砲台,以 L 鈕向左方移動的話,殘存的砲 台將可非常輕鬆地摧毀!由砲 台所發射的砲彈,將會令玩家 自機受損,因此要好好閃避! 但是,要提醒大家注意的一點 ,由砲台所冒出的火焰或濃煙 ,也能令你受損!因此,務必 要注意!!

\$ 26 p

一旦將砲台徹底清除後, 再繼續往前進的話,在進入下 一個基地入口處時,務心以瞄 準器事先鎖定待機。雖然此處 只有一架H-01攻擊機,可是 如果認為可以鬆一口氣,那你 可大錯特錯了,不知道什麼時 候,在什麼地方,冷不防的又 是一砲打來,可是叫人吃不消 的。



②前方H-01

當玩家通過砲台密集地帶,並且進入下一處基地入口後,一出來立即就有數架H-04 攻擊機在待命中,準備向你進行猛烈轟擊!若讓這一群攻擊機昇空的話,可就相當麻煩了!因此最好以追蹤雷射,趁它們未昇空之前,就將它們一舉殲滅吧!!

②H-04攻撃機 (H-04攻撃機×10)



當H-04攻擊機昇空之後,無論如何也務必設法鎖定它們!若是不幸被H-04攻擊機發射的高爆彈所產生的爆風襲機到時,將會受到極大損傷!這一點,各位玩家可務必要特別留神!在近距離攻擊雖然比較危險,但由於能夠鎖定它們,因此最好用此攻擊戰略吧!

②H-04攻擊機之 高爆彈攻擊



第三關BOSS 帝國軍試作型戰艦

在發掘所內有個研究所, 裡面正進行一項未經帝國本身 許可的秘密計劃——利用發掘 出來的機器,製造可分離合體 的巨大兵器。這項計劃完全脫 離了帝國軍的兵器開發計劃, 再加上有浪費發掘品的嫌疑。 若給本國知道的話、計劃的負 責人可會人頭落地的。這個大 戰艦具有隨狀況變換形態的多 功能結構,另外的特色是根據 舊世紀發掘品,獨自開發的秘 密,靠機器的微妙控制,首次

擁有步行系統,可在地面上行 進。再加上塊狀構造的飛彈補 給系統,可以得知:這個試作 型戰艦絕對是運用帝國軍最尖 端科技,製造而成的。看它劃 時代的兩機體分離合體系統, 似乎是十分能嚇阻敵軍,但是 若問到在實戰上的表現如何, 那就有待商確啦·這次是因爲 發掘所裡的兵器,幾乎全都被 破壞一空,在不得已之下,勉 強派出這個試作品的。





第一次合體的弱點,就在 兩個副機體的接合處。在它合 體以前就必須鎖定,一旦對準 後,就馬上發射。雖然這樣會 面對敵機翅膀的回轉攻擊,但 等到它一合體後,埋伏的鎖定 飛彈就會讓它大吃不消,玩家 就可輕鬆獲勝了。作法是:趁 合體前, 面對弱點正面瞄準準 星,再一按一放射擊鈕,就可 完成鎖定。在機身合體的那一 瞬間,玩家應該已對接合處的 弱點作成多個鎖定了; 所以一 到第一時間,就立刻發射追蹤 雷射,在雷射擊中目標前,還 要使用普通射擊進行連射攻擊 · 這樣不斷重覆鎖定,發射追 蹤雷射,追加連射攻擊的動作 ,即使你不移動,也可能藉此 快政獲勝。甚至玩家不受損傷 的情形也不是不可能的。至於 第二次合體的 弱點,在上部副 機體的艦橋,以及主機體下方 ,第一次合體時的接合處。要 注意的是,翅膀遮住時,任何 攻擊都無效,所以只有針對這 兩處一個勁兒地鎖定,拚命發 射追蹤雷射。這樣,即使機體 逃離玩家的視野,也能確實地 追擊。另外若要確定擊中與否 ,則看敵機上是否有碎片落下 · 便可一目了然。假如沒有碎 片落下,則表示並未擊中敵機 ,要好好地再接再勵。



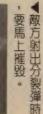
▼在此要善用追蹤雷



▼除了戰艦外,也有 **敵方的小角色出現**

第二次合體有三種攻擊。 它在前方使用不能抵消的子彈 , 由後方迴擊時, 使用可抵消 彈和分裂彈。不能抵消彈和可 抵消彈還沒什麼,分裂彈可就 恐怖了。飛往玩家前方的分裂 彈,會在前面分裂,由死角降 下彈雨,在那當兒,恐怕玩家 們還不知發生了什麼大事呢! 對應分裂彈的有效方法,就是 鎖定。敵人擊出分裂彈時,先 不管敵人,集中對分裂彈鎖定 及射出追蹤電射,將它們一併 破壞。只要確實鎖定四發分裂 彈,幾乎就沒問題了。即便鎖 定失敗,雷達上一出現分裂了 的飛彈、馬上回頭用普通射擊









▲朝著他的 2 個弱點鎮定,只要 有碎片由上方落下表示擊中了。

應付,通常是來得及的。只要 用鎖定手法封住分裂彈的攻勢 ,第二次合體就不再是強大的 對手了。但玩家必須小心,敵 機回轉到你前方時,千萬別飛 得太高,以免受到衝撞攻擊。 只要攻破任一方的副機體,就 可堂堂邁向破關之路。剩下的 機體無法施行分裂彈反擊,耐 久力也低,馬上就會被消滅, 剩下翅膀的話,就要攻擊它中 央的艦橋部份;剩下脚部的話 ,就攻擊它主機體的接合處。 但越過發掘所在的凱魯後方, 仍有殘存的發掘所駐軍會追上 來喔!



則要馬上門開 ▼若來不及擊落時





▲穿過發掘所之後,還要小心發 掘所駐軍的後方追擊。

遊戲研究所

研究檔案#1 MYST「第一回

遊戲研究所,顧名思義就是研究遊戲的機關。在這裡我們將發表一些我們所研究的成果。本月是以「MYST」爲主。

由不可思議的謎所構成的世界

這次我們所要發表的研究 主題是「MYST」,這款遊 戲的特徵是它與一般冒險故事 的遊戲不同,雖然它是採取冒 險故事的形式,但它並不注重 主角與他人的關係且沒有指令 的存在。這種冷漠的設定除了 有必要之外,也是為了提高遊

密斯島全圖

發電室

X

花園

斷電塔台

戲的難度。研究檔案#1中將 為您介紹密斯特島以及セレー ネ時代メカニック時代之間的 流程。但是我們還是希望玩家 能夠是照自己的方式來進行遊 戲。等到無法解開謎題時,再 参考本頁的介紹。

大空船を観測塔の大象観測站

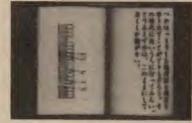
首先先尋找書架,可以看 4本書,中間的那一本青皮書 是セレーネ時代日記,玩家必 須先將它流覽一遍,然後在一 本藍色書和紅色書中間會發 アクナー和シーラス兩人所說 的話。玩家可以將置於書本見 的那一頁鄭下來,這時那2個 人會同時說:「把那一張藍色 (紅色)的紙給我拿過來」。 然後知道目的就是在每個時 代找尋紙張交給他們兩個人。

秘密房門

港口

沈沒船

在面對入口的右側有一張地圖 ,玩家可以在地圖上發現一間 標有記號的建築物,當玩家觸 碰到觀測塔時會有旋轉的白線 出現,只要將白線和宇宙飛行 船結合在一起,便可找出高塔 的所在。



▲這一頁在往後的途中非常地重要。

密斯特島至セレーネ時代

在各位玩家的眼前有一本 在封面上寫著「MYST」的 書,這本書裡頭貼著一張港灣 的風景照片。當你碰到那本書 之後,你的身體將會被吸入書 中並被帶往某個港口。

●這就是冒險 部書的起點的 書本。 ST



港口

這裡是密斯特島的出發地 點,在正面可以看到一個計分 開關以及遠處有一個大齒輪, 向左邊看則是祕密房間的入口

房間的入□。



觀測塔

當你觸碰位在書架左邊的 書時,就會出現一條通路,走 到底的地方就是觀測塔了。在 鑰匙記號的梯子之上可以發現 和地圖上所標示的建築物的提 示。

這個數字的意思。



秘密的房間

房間裡頭有一個裝滿水的 大容器以及一個作數字輸入式 的操作盤。在操作盤上輸入島 上計分開關的密碼「08」。

正確地將密碼輸入操作盤後便轉回身子,然後按下大型容器正面的開關。這時會有一個男人的臉投影在水面上面。實際上這個大型的裝水容器可以說是一個映像機。映在水容器可以說是一個映像機。映在水空時上的那個男人的名字叫做亞哥也的妻子而向你求救。從他的談話之中,我們得知有一本很重要的書被他的2個小孩子中的一個丟到海裡去了,所以必須先找到他那2位小孩子。

★他就是亞特拉



發電室

在這裡可以發現一個電盤 上並列著10個開關,只要按下 這些按鈕就可以將電輸到太空 船。只要超過59伏特就會自動 斷電必須等到2個都接上了就 才可以進行再挑戰。



▲假如超過59伏特就會自動斷電

太空船

進入太空船之後會發現有 5個拉靶式的開關。只要按下 按鈕就會發出5種不同的聲音 。啓動開關使其和セレーネ日 記上鍵盤的音階相合。

如果設定好正確的音階,會在圓型窗戶中發現一本書。

只要將這本書抱在手中,太空 船便會啓動並前往セレーネ時 代。

恒必須這樣設定○

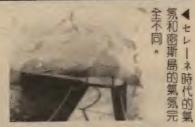


セレーネ時代至密斯特島

太空船所降落的地方是一個從未看過的新世界。來此的目的是為了找尋藍色紙頁和紅色紙頁,並將它們帶回密斯特島,太空船之所以會到達這裡是由於船上的音樂開關定這樣說定的。

地底熔岩

地上裂縫的深處可以看到 滾變的溶岩,並可隔時聽到熔 岩波囉波囉的聲音。在這裡可 以找到麥克風和開關,因爲開 關非常的重要,所以最好能事 先將其打開。





▲確定1F麥克風與警音的對應關係。

綠洲

在無人荒島上令人感到有一點生命氣息的就是這一片綠 洲了。好不容易才得以聽到流 水的聲音,和地底熔岩一樣, 這裡也有麥克風和開關。同樣 地必須事先將開關打開,將開 關打開後,便可發現藍色紙頁

石頭森林

這裡到處是高聳的石柱有如石林一般,真令人感到不可思議。這就是所謂的石頭森林。在石柱和石柱間流動的風正奏著悅耳的音樂。因為這裡也有開關所以也必須先將開闢打開。就在開關鈕台子的上方會發現到紅色紙頁,但就在取得

凋零的鐘台

時鐘正滴答滴答地響著, 終於將麥克風和開關全找到了 。加上鐘聲的這五種聲音都可 以收集在主天線控制器裡。 且好端端地放在背後的地上。 將它拿起來便達到任務的一半 了。



要拿那一頁紙必須

紅色紙頁的同時,藍色紙頁消失了,難到只能擁有一張紙頁而已嗎?



▼不知道風之隧道的

風的隧道

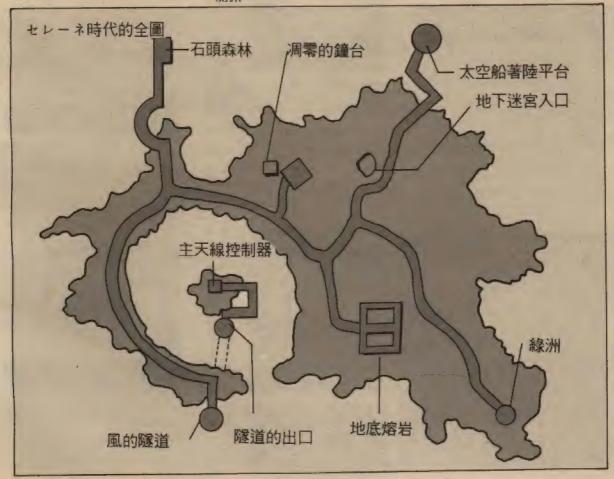
顧名思義,在這裡可以聽 到風的聲音,在這裡也有一個 開關。到目前為止打開那五個 開關的人必須潛入位於開關下 方的隧道之中。到了隧道的出 口就可以看見主天線控制器了。

主天線控制器

下面的 5 個麥克風都有一個相對的開關。只要將左右的移標移動,數字會向上移動且監控器也會左右移動,則選擇的結果便可以馬上明白。







風的隧道



地底熔岩



凋零的鐘台



主天線控制器

如果主天線控制器已經正確記住聲音的順序的話,這時就必須返回位於太空船著陸平台附近的地下迷宮入口。入口處有著和太空船上一樣的開關,當你按下開關後,只會聽到開關開啟的聲音,可以將這聲音調整成已經記住的那些聲音一樣,只要完全正確入口的門便會打開。



次來時門也沒有開 次來時門也沒有開



▲這樣是正確的排列,實際上用 耳朵聽就非常的清楚了。

地下迷宮的聲音及方位的關係

北(N):短鈴醬(嘽)

西(W): 鳥叫聲(啾…)

東(E):風箱的醫音

南(S): 田牛頸鈴的聲音(噹…)

※東北、西北、西南等則會同時出現雨水。

地下迷宮的最快解法

 $N\rightarrow W\rightarrow E\rightarrow E\rightarrow S\rightarrow S\rightarrow W$ $SW\rightarrow W\rightarrow NW\rightarrow NE\rightarrow N\rightarrow SE$

地底探險操作說明

在地區機械車的座鎮裡頭 有一個可以看到正部方的窗子 以及五個按鈕和一個具有顯示 板的鍵盤。在邊的顯示板中用





「NEWS」等英文大寫的文字來表示方向,可用左右的遊標來改變45度稱。按下「EORW ARD」組就醫前進,而引寒方向的聲音會從左端的橫音器地傳來,握音器上頭有一個紅色鉛,可利用它來確定目前所走的方向。如果方向走錯了可按「BACKTRACK」倒遲。

地下迷宮

如果已經取得了紅色紙頁和綠色紙頁,那麼剩下的任務就是通過地下迷宮,然後坐太空船回密斯特島。當入口處的門開啓後,便會發現有一像交通工具的蛋形物體出現,這就是地底探險車。在這段期間內必須利用它才能找回MYST的書。坐上了地底探險後按下「FORWARD(前進)」的鉛後

,車子便會開始在軌道上移動

,這時會聽到一聲鈴聲「嗶」

。地底探險車總共可以往八個 方向行駛,但實際上,這一聲 鈴聲就已經提示?車子所要前 往的方向了。假如照著聲音的 方向前去便可找到MYST的 書,然後就可準備回密斯特島 了。



▼地底探險車的外

密斯特島到ストーンシップ時代

觀測塔

再一次的往書架裡頭的通 道前進。然後乘坐電梯前往觀 測塔。如果正確地操作主天線 控制器的話,則在金屬板上會 出現三個日期出來。



→総共有三組時刻會

天象觀測站

只要按下入口處的按鈕然 後坐在椅子上,在天花板上就 會看到美麗的星空。這時便可 開始操作鍵盤,確認一下那些 暗示日期的行星的排列方法。







出現對應的星球。

▼從左邊開始分別是改變月、日、年、時刻的

圖書館

書架的最上方的右邊有著 紅皮和藍皮的書,這兩本書就 是ストーンシップ時代的日記 ,在後面的幾頁中都是介紹有 關星座的東西、這些資料可經 由天觀測站獲得確定。













▲這些星座就是答案。

花園

道路兩旁佇立的柱子上的 彫刻都有一個相對的星座。只 要觸這三個星座的柱子,就可 聽到水聲,並發現在水池的中 央浮出了一條船。



浮了起來。

沈沒船

走到船上後便往船尾走去 ,在甲板的下面會發現一間房 間,房間裡頭有一本前往スト ーンシック時代的書。



AM2研 質詢大全

「AM2之研」到底是如何製作具有高度空間立體感的遊戲? 在此我們將爲您作最完整的採訪報導。

在SS版「Daytons U.S. A.」後,衆所注目的焦點就是「VR Cop」以及「VR快打2」的動向了。本編輯部已獲得消息,「VR Cop」的角色已能順暢的移動了。以下就詳談利用新OS(作業系統)開發的SS版「VR Cop」。



▲繼「DAYTONA USA」之後、最引人注目的就是「VR COP」及「VR快打2」。

SS版 Virtua Cop. VR2 開創!

新OS能讓SS夫搖直上嗎?

「VR Cop」比「VR快打」、「Daytona」有更好的開始!

編:SS版的「Daytona」已經大功告成,而聽說「VRCop」則是 已經開始研發了……。

岡:咦?什麼?才剛開始做研 討評估而已啊!

編:聽說是No-texture的人物設計,但是動作非常地順暢? 岡:最近才把「Daytona」的一些人手投入開發程式,因此程式方面算是已有一段進行了。不過,確實,動作方面的表現不錯。

編:工作人員中有大型電玩版的人員嗎?

岡:有的。真正的開始基礎研究,是在結束SS版「VR快打」後,而人員中,還有一位是「VR Cop」時的副組長級人物呢,所以表現應該不錯的。

編:目前的工作進度,是以何 時爲發售時期呢?

岡:還沒有具體的定案。而且同時有「VR快打2」的開發進行,排程需要調整一下,另外,當然也必需配合週邊設備——光線鎗的開發,所以時間上考慮因素不少。最近也該和負責人確認一下整體製作的進度。

編:另外,MODEL 2的移殖在「DaytonaUSA」就有一次經驗了,而這一次要讓人物活動起來。也許也含有對「VR快打2」的嘗試,我想請問能表現到什麼程度呢?

一时:是啊!只是在大型電玩上「VR Cop」是2int(※1/30秒一格。)的動作,所以應該比「VR快打2」容易移植了。還有,「VR Cop」是首次利用AM2研開發的新OS(作業系統)的軟體。在開發VR快打時,讓人物動起來就已經很難了,而這次,一開始就有如大型電玩的動作。在Daytona製

作時 O S 尚未開發完成,但及 時程上「VR Cop」的製作。雖然才剛啓動不久,但是 那氣氛已經是非常不錯的了, 相信一定能令人感動的,請各 位在稍後一陣子

編: O S 的威力在實際作業上 真的有差異嗎?

岡:是的,程式的基本部份, 一開始就有許多方便的支援, 所以在設計使用方面,可以有 許多創意發揮,當然在其他如 高速化的部份也很方便了。

編:有沒有什麼不同於大型電玩的增加計畫?

岡:我們先以確實移植大型電玩為重心,所以還沒有任何其他設想。只是在Daytona」時,說已經沒時間了,結果還是加了不少新料。



編:有話題的不只是前述的「 VR Cop」,還有「VR 快打2」。聽說它已經開始製作了,且有很多人在期待,現 在的具體狀況如何?

岡:根本都還沒動作呢(笑) !在幾個月前「Dayton a」之製作工程結束的時候, 我要求工作人員要休息,而且 之後也有「VR快打」「Da ytona」美國版的修改工 作,所以實際工作開始也要好 一陣子了。

編:工作人員會比 V R 1 時增加嗎?

岡:有可能。VRI開始時是 6~7人,這次可能會在設計 方面增加一些人手吧。

編:製作VR2的白信有多少

呢?

岡:關於「VR快打2」目前 正在提出問題的階段中。其實 最後的問題一定是出在容量上 的。技巧的增加,也比VR1 時多很多了。因此先解決這些 問題,才會有所真正的啓動吧

編:在SATURN上,可以 讓人物有1/60秒一格的動作 表現嗎?

岡:關於這個問題,已經大致 上有所匯整了,所以應該可以 以 l i n t 的速度展現。

編:那是不是因爲程式問題的解決影響大於規格方面的影響?

岡:可以這麼說。關於具體的內容還不確定,但是這次某些

完全移植可以

VR快打2

」已開始動作了!但

地方的作法想與VR1的有些改變,而這麼一來,lint的情況下,多邊形的表現也能很清楚再現。而且也許又會是從零開始,但是這次想要用全畫紋(Full-texture)來處理,所以這將會是一個重點。簡而言之就是在多邊形處理很少的情形下,如何能依舊維持大型電玩版水準的人物設定,將會是開發的一個大方向,再來就是lint的問題了。

編:有沒有利用SATURN 擴充單位的計畫?

岡:有那種東西的話,當然在程式表現上會很輕鬆,但是相對的也需要關於擴充功能的知識。不過,目前應該用不到這些擴充機能也可以表現地很好

的。

編:最後請說一句由衷的話。 岡:現在只能說請各位玩家再 稍後一陣子,以後也會有很多 好的軟體會推出,敬請指敎。 編:多謝。



「Daytona」還沒有使用新OS ,但表現尚可。今後的期待日漸 增大?

「VR2」會先以「VR1」的人物作 1/60秒的動作嘗試。

作品回憶集

1994年10月 VR Cop

VR系列的第3作。繼「Daytona USA」後使用 CG-MODEL2」,展現 出非常震撼的Textured CG的 多邊形人物。新系統"Lock on sight System"使以往的 槍型射擊遊戲之「受傷判定」 更明確。共有三個舞臺。



▲「VR COP」在南一上市 時(指大型電玩),就受 到許多玩家的喜愛與青睐 ,且受歡迎程度至今仍未 減。

極越開發中!?

在「Daytona USA」推出時同時推出「賽車用方向盤」控制器,當然在「VR

Cop」推出時應該會有光線鏡的配合。在MD上,柯拿米所推出的「雙槍」用光線鏡是日幣2480,所以價格上應該不會太貴。但是SEGA方面總是說無可奉告。至於詢問其他的開發人員,是因爲設定在的開發人員,所以把警用槍設計成有實感的外觀。如果要做爲SATURN專用,那外型方面應該有所更改,不過會留下一些「VRCop」的影

子吧。若考慮家用的傾向,為 了能讓小孩子輕鬆地把玩,或 許會做地比較小一點也說不定

SATURN用 光線鎗何去 何從?



▲大型電玩版的專用光線億· 相當地有實感。

1994年11月 VR**快打** 2

大為流行的「VR快打」之績篇。CG板從MODEL1換用MODEL2,而人物、背景方面採用逼真的Textured CG,感受大幅的進步。由於1/60秒一格動作的實現,能逼真再現到中國大陸實地取材獲得的拳法動作。SS版的消息請看下頁。



▲「VR快打2」可說是動作類型遊戲之頂尖級的作品。每位登場角色的動作都相當地流暢,而且花樣 繁多,精彩刺激。

AM2研緊急採訪:

SATURN版「VR2」展示畫面公開及新OS之眞相!

3月24日在SEGA SATURN重點軟體發表會最強壓軸出現了利用新OS的「VR快打2」之展示畫面。以下就是這方面的採訪報導。



編:那一天的發表會,突然出現了佩在演練招式的展現畫面,那是什麼時候做好的,為了什麼而做的呢?

鈴:上個月,我會介紹了AM2研SATURN用的新OS,而這次佩的拳脚畫面,只是為了要檢驗新OS的功能及潛力而已。也就是說,新OS中的3D的能力到底有多少?是我們觀察的重點。另外,反正VR快打2非做不可,所以也

一併嘗試做 1 / 60秒的動格。 而實際上也證明利用新 O S 能 做到那種程度的表現。

編:那個展示畫面花了多少時間制作呢?

鈴:沒花太多時間。以一兩個人的人力,做了兩三個禮拜。編:能在SATURN上做1/60秒動作,著實令人感動,這也是新OS的原因嗎?

命:是啊,原來在SATUR N上,需要在程式方面有許多麻煩作業的過程,因爲新OS的利用,減少不少麻煩。在已 準備好的情形下,以1ibr aly型式導引出來,便能簡 單再現3 D畫面了。

編:也就是說,其他廠商若能 利用新OS也能做到那種程度 了?

鈴:可以這麼說。

編:另外聽說,畫面的解像度 較大型電高,是真的?

鈴:基本上人物本身都利用Hiresolution,比大型電玩高出許多。在那展示畫面中,只有把背景解像度降到普通程度,但也因此發現,在同一畫面中可做不同程度解像處理。當然這是在利用雙CPU及VDP1的情形下,而若能再使用VDP2及其他的DSP使程式

更快速·應可更精細。

編:AMI研的中川部長表示在年底前,SATURN業務用互換機ST-V上增加擴充槽,以增加多邊形表現能力。這方面,有什麼消息嗎? 這方面,有什麼消息嗎? 爺:該計畫我本人也有參加。 至於SATURN本身還沒這計畫。SATURN還有許多



600P

更顯現人性的一面 !這就是VR3的新 "JACKY" 去年 V R 2 要推出前,本編輯部也從 A M 2 研那獲得不少 C G 插圖來介紹。而現在,針對「V R 3」,公開了一些 C G 插畫。這次公開的是有關

JACKY的圖案,特色在於 人物生活面的顯現,現在在A M2研也正在制作佩、莎拉等 人的CG,敬請期待。



▲VR1的傑克是這個樣子。



▲VR2的傑克則較前作 要帥名了。



高解析度的畫面



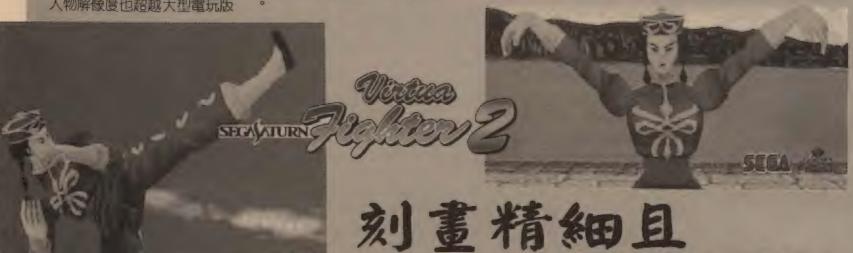
▲ 這是目前已開發出的「VR3」的CG 插畫,大家可以看出其刻畫相當精細,而且 陰影效果也特別好。



SATURN版「VRI快打2」的眞相

上回僅只一幅新OS展示畫面的公開,就獲得了不小的回響。VR2中佩的拳脚招式畫面,與大型電玩VR2同樣是1/60秒為一個動作的,但人物解像度也超越大型電玩版

(704×480)。然而會因此一 掃VR2在SATURN上完 全移植不能的不安嗎?這次將 完全再現新OS展示畫面,並 訪問岡安組長探究VR2現狀



▲從這幅概的展示畫面中可看出其描繪 地非常細緻、絲毫沒有任何缺點。

以1/60 秒所展現的細膩動作!











畫質圓潤









從前翻到迴旋踢 ,順暢的動作正 是1/60秒為一格 的魅力所在

由佩所展現之VR2的流暢動作



營養

在展示畫面中,接左頁迴旋踢 後展現後翻的佩。下面的連續 動作實際上存在有39格的畫像 ,這畫面構成實在不比大型電 玩遜色。利用SATURN版「1」的人物做1/60秒一格的實驗也已開始,因此VR2的真相近日可期?









各種技巧都有!

雖然只是30秒的展示畫面,卻 也有不少技巧表現在其中。除 佩的新技外,影的回轉地擂脚 等新的技巧也會在遊戲中出現 。這些技巧能使用的日子已不 涼矣?

各人物設定 都在進行中

編:現在這兩個人物都同時在 製作嗎?

岡:有的,而且很順暢。感覺像是去年TOYSHOW時的「1」的展示畫面。

編:以現狀而言,畫面的解像 度是因為OS而超越了大型電玩,但最終結果,SATUR N版上的解像度會如何呢?

岡:横704這個標準是不希望改變的,因為橫向的變化最明顯。總之畫面是絕對不能比VR1差。

編:這次OS的展示以佩爲主 ,有什麼特殊含意嗎?

岡:可能是因為部長喜歡佩的 關係吧!不是很明白,但是她 衣服上的刺繍也是被選中的原 因之一吧。

編:在這次移植中,背景表現 多小也會改變,是不是? 岡:沒錯!但這卻是一件苦差事。在「VR1」時,每位選手所登場的舞臺,其基本型式是大同小異的,因此只要製作一個舞臺背景,而其它的則再稍加修飾即可。但在「VR2」則全然不同,各個舞臺的表現方式完全不一樣,例如:有的舞臺是一般平地,有的則是

如鏡面般的水面上。還有,像 姆帝在河中小船上移動的畫面 ,也是令人十分頭痛的。

編: 今後作業進展的狀況會如何呢?

岡:目前所進行的是評估試驗階段,這是第一個月的目標。若能順利解決,就接著做動作與判定等。基本上和去年的V

R 1是一樣的。但是SATU RN版的人物設定已經做好了

編:最後請發表一下感言。

岡:很高興大家非常支持「V R快打」系列遊戲,我們一定 會抱著勇往直前的決心,爲大 家提供更好的視覺享受。

編:謝謝您接受訪問。

敬請期待其他角色的畫面!

看完了這個單元之後。不知 各位玩家有什麼感想?是不是覺 得 A M 2 研非常用心,為了要讓 各位玩家能夠欣賞到更精細、順 楊的動作,而日夜不休地趕工。 雖然在這次只是公布以新O S S 統所支援之佩的展示畫面,但不不 以目前的進度來看,相信在不的展 示畫面公開,因此要請各位玩家 在稍後一陣子,屆時會給大家 個滿意的交代。



擊顶體大作戰

次世代機的書面表現方式

在此以SS與PS的書面 表現方面之差爲主題,來和大 家談論一下。

首先請看圖1。基本上家庭用 游樂器, 書面是由分割書面與 背景所組成。分割畫面本身是 兩機種都用Flame-bu f f a 方式,因此具有很強的 能力。在1/60秒內可以展現 1000個以上(一個人物大小為 16點×16點)的呈現。至於P S的4000分割是指在1/60秒 一格,8點×8點的情形下完 全分割處理時的最大值,若考 慮VRAM的佔有以及背景多 邊形的處理,應該和SS不相 上下。

接著來談背景處理,這應該就

是SS和PS最大不同處,而 且也是各自特色之所在。如圖 1,SS是利用BG的方式處 理背景。所謂BG是將8點× 8點或16點×16點所形成的人 物或畫像如拼圖般地將好幾組 重疊組合形成一個畫面的方法 ,對畫像處理晶片的負擔能減 至最小而能展現極大限的繪圖 處理(如捲軸或高速繪圖改變)。因此BG方式,能發揮在 捲軸、擴大縮小回轉、背景名 面化等地方,以2D處理見長 。在SS上, BG面最多可使 用5面,因此BG與分割書面 的組合是無人能出其右的。 另一方面·PS則利用bit

Map的方式。這是在發明

BG方式前旣有的,與常在P C或工作站上所使用的書面處 理技巧是相似的。Bit-M a p 的特徵是,以1點1點寫 影像處理單位,因而能自由自 在地描繪圖樣, 也隨書像處理 晶片之功能與能力有所影響。 簡言之,就像是在方格紙上自 由地繪圖一般。另外,由於沒 有像BG般有多面構造,因此 沒有背景重叠之動作,或其他 特別修飾的必要。

寫到此,具有一般程度知識的 朋友們應該可以了解了吧。也 就是說, PS是一部以多邊形 繪圖(POLYGON)的功能爲 最優先考量所設計的硬體主機 , 因此在演算多邊形座標

的CTE、處理分割等的CP U上投資了不成本,反而會成 爲絆脚石的功能則——刪除了 。(因此未用BG方式)然而 也由於此一動作,導致了PS 對多重捲軸等的處理能力非常 弱,在2次元書面表現上SS 較有利。且PS的VRAM只 有1MB,在Bit-Map 及分割情報、多邊形、書紋處 理時又需一些佔有空間,當使 用高解像度模式、全彩模式(1點上可以有24位元的色情報 ,亦即可顯示 224 = 16777216 色之表現可能) 時VRAM的 空間消耗會很高・因此較難實 際運作出以上兩模式。這一點 ·SS方面VRAM則有1.5



MB,在次世代機中是容量最大的,而且1M用在背景上、0.5M用在分割、畫紋上,在BG與分割畫紋上的表現有高品質的保證。

以上就是兩機種畫面處理上的 基本差異。簡單地說, PS是 以多邊形為優先處理而犧牲 2 D處理的「粗枝大葉孤注一擲」型,而SS則是注重2D與3D之平衡性之「全方位」型。多邊型處理能力只是衡量該主機硬體的多種尺度之一,玩家們應該以更多角度、綜合能力方面來評估一下次世代主機的。

基礎硬體用語川常識

~數位電路單位·位元~

有人來信說不太懂什麼是位元(bit、bytes)以及頻率Hz之意義。確實,若不懂基本用語,無法正確理解內容的。這次首先說明的是數位電路的單位一位元。如此不會的。這次首先說明的是數位電路的單位一位元。如此不可能是最小單位。在數位的世界中,訊號是分H(Hing的世界中,訊號是分H(Hing的)。在數位,依此來處理判斷各訊號。而1位元即表示數位資料的過數,延伸應用在容量或資料

處理之單位。而1位元(1bit)以上之位元在英文之上是表示成bytes(複數型)。而1byte是表示8bit,16bit=1word,這些都是在表現記憶資料容量時所用之單位,而不用在處理機上(如32bitCPU)。之後,單位以每1000倍換稱一種形式,1000=1K,接著是1M、1G、1T、1P、1E。

硬體答客問

Q:以前公開表示說SS的多邊形能力是90萬多邊形單位/每一秒,因此以為VR快打、DAYTONA USA等的移殖應該輕而易舉的,結果好像很辛苦的樣子。到底SS的多邊形能力是多強呢?又能否擴允功能呢?

A:有關SS的多邊形能力之質疑是讀者投書最多的。首先,90萬多邊形/秒是SS開發途中的發表規格,其後在完成之前也有多種改變。我便體開發時間的問題,因其工作人員與關於多邊形能力。就如某工作人再開發時間的問題,因其工作人員與形能力。就到,且關於多邊形處理能力,但以推算SS是MODEL1回表,因而可以推算SS之加上處理畫紋能力"之程度(其

實還有更細節之不同)。另外 ,讀者也問與MODEL2有 何不同。答案是····不能作比較 的。想想看,只CG板就要十 幾萬日幣了,怎能比呢?若說 規格上沒什麼差別,那MOD EL2也沒有存在價值了。目 前無任一家用遊樂器之功能是 望其項背的。連PS的多邊形 也比不上。因此,SS版的D AYTONA USA已是不 錯的了。

最後提到擴充性,應該可以做到如3DO般M2加速器的程度。只是為提升多邊形能力,在做幾何處理之處理機及Renderig用的LSI上必須增加大量的記憶系統(類似製作新的CG板)。以現今之半導體技術及成本等相對相關問題,要以低價格(兩萬日幣)提供市場需要是還要很久很久以後的事子。



TOP GAME 是 門名作排行

讀者票選人氣値最高之GAME

名作tolOSUPER GAME



超真實麻雀PV

◆SEGA◆發售中◆¥8800◆PZG

人氣值數

649





碧奇魂

◆SEGA◆發售中◆¥5800◆RPG

人氣值數

601





新忍傳

◆SEGA◆發售中◆¥4800◆ACT

人氣值數

514

4



RAMPO

◆SEGA◆發售中◆¥7800◆AVG

人氣值數

487





輝水晶傳說

◆SEGA◆發售中◆ ¥ 6800◆ACT

人氣值數

440



◆SEGA◆發售中◆¥6800◆STG

人氣值數

301



◆SEGA◆發售中◆¥6800◆STG

人氣值數

240



VRII共打

人氣值數

117



◆那克沙特◆發售中◆¥5800◆ACT

人氣值數

109



◆SEGA◆發售中◆¥4800◆ACT

人氣值數

104

1日

| 7 | 月份發售軟體 |
|---|--------|
|---|--------|

9月份發售軟體

| 14日 | 學校の怪談(學校的怪談)/SEGA/AVG/¥5800 | |
|-----|-------------------------------|--|
| 14日 | バーチャルファイターリミックス(VR快打加強版)/ | |
| | SEGA/ACT/¥3400 | |
| 21日 | バーチャルバレーボール (VR排球)/想像者/SPG/ | |
| | ¥7800 | |
| 21日 | リグロードサーガ(王國傳說)/SEGA/RPG/¥5800 | |
| 28日 | Dの食卓(D之食卓)/阿克雷瑪/AVG/¥8800 | |
| 28日 | 實況パワフルプロ野球'95 開幕版(實況野球'95開幕版) | |
| | /柯拿米/SPG/¥5800 | |
| | | |

8月份發售軟體

| 4日 | RACE DRIVIN (超速賽車)/天肯/SPG/¥5800 |
|------|---------------------------------|
| 4日 | 麻雀海岸物語~麻雀狂時代セクシーアイトル編~ (麻將海 |
| | 岸物語)/微網社/ETC/¥6800 |
| 11日 | 學校のコワイうわさ 花子さんがきた!!(校園鬼話)/卡 |
| | 普空/ETC/¥4980 |
| 11日 | ストリートファイターリアルバトル オン フィルム(真 |
| | 人版快打旋風)/卡普空/ACT/¥5800 |
| 11日 | シャイニング・ウィズダム (陽光戦士) /SEGA/A・ |
| | RPG/¥5800 |
| 11日 | 水滸演武(水滸演武)/DATA EAST/ACT/¥5800 |
| 11日 | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(卒業Ⅱ)/山河社/S |
| | LG/¥6800 |
| 25日 | 魔法騎士レイアース (魔法騎士)/SEGA/A・RPG |
| | /¥4800 |
| 上旬 | アイドル麻雀ファイナルロマンス2(麻将羅曼史2)/講 |
| | 談社/ETC/¥7800 |
| 8月預定 | テレビアニメ スラムダンク (灌籃高手)/萬岱/ETC |

| 8 日 | サンダーストーム&ロードプラスター(閃電風暴)/ |
|-----|----------------------------|
| | EXECODEVELOP/ACT/¥6800 |
| 14日 | 魔法の雀士 ぼえぼえポエミイ (魔法雀士)/想像者/ |
| | T C / 價格未定 |
| | |

實戰麻雀(實戰麻雀)/想像者/FTC/¥6800

22日 レイヤーセクション(超級空戰)/泰徳/STG/¥5800 22日 ブルー・シカゴ・ブルース (芝加哥殺人事件)/山河社/

A V G / ¥7800

下旬 キング・オブ・ボクシング (拳王之道) / 勝利娛樂/SP G/價格未定

下旬 メタルファイターMIKU (美少女格門)/勝利娛樂/A CT/價格未定

9月預定 寶魔ハンターライムPerfect Collection (寶魔獵人完全 版)/阿茲米克/AVG/¥8800

9月預定 信長の野望・天翔記(信長野望天翔記)/光榮/SLG 價格未定

9月預定 永世名人(永世名人)/柯拿米/ETC/¥5800

ぶよぶよ通(2)(魔法氣泡2)/COMPILE/ETC/ 9月預定

9月預定 燃える!プロ野球'95DOUBLE HEADER/傑力可/S PG/價格未定

ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~(空中撃墜王)/ 9月預定 SEGA/STG/¥5800

9月預定 X JAPAN (同左) / SEGA/ETC/¥6800

9月預定 ゴールデンアックス・ザ・デュエル(戦斧格鬥篇)/ SEGA/ACT/價格未定

9月預定 ワールド アドバンスド大戦略~鋼鐵の戦風~(大戦略S

S)/SEGA/SLG/¥7800

9月預定 將棋まつり(將棋祭)/SETA/ETC/¥9200

北斗の拳(北斗之拳)/帕布雷斯特/RPG/價格末定 9月預定

/價格未定

| 1 | : 10 : | | 935 | |
|-----|-----------|--|----------|---|
| | | 40日小欢供护雕 | ′95年秋 | STEAMGEAR MASH(未定)/達卡拉/未定/價格 |
| ı | | 10月份發售軟體 | | 未定 |
| ı | 10.53 | AQUA WORLD海美物語(海美物語)/MIZUKI/E | 95年末 | 時空偵探DD~幻のローレライ~(時空偵探DD)/亞斯 |
| ľ | 3日 | | | 基/AVG/¥6800 |
| | L #7 | TC/價格未定 ルパン三世 THE MASTER FILE (魯邦三世)/ | 95年末 | 真・女神轉生 デビルサマナー(真女神轉生)/亞特拉斯 |
| 1- | | MIZUKI/ETC/¥5800 | | /RPG/價格未定 |
| II. | | フェーダ〜エンプレム・オブ・ジャスティス〜リメイク | 95年末 | セガ・アドベンチャー(未定)/GAME STUDIO/A |
| ı | 下旬 | (王者之師)/亞諾曼/S・RPG/價格未定 | | V G / 價格未定 |
| ١, | 10月預定 | ときめき麻雀パラダイス~戀のてんばいビート(性感麻將) | 95年末 | GOTHAII (未定)/光榮/SLG/價格未定 |
| | IV/) IRAC | /SCE/ETC/¥6800 | 95年末 | ガーディアンヒーローズ (守護者列傳)/SEGA/AC |
| L | | , 002, 210, 1330 | | T/¥5800 |
| | | 11月份以後發售軟體 | 95年預定 | 行け! 稻中卓球部(稻中桌球部)/阿克雷瑪/SPG/價 |
| A | | The state of the s | | 格未定 |
| 4 | 11月 | シュトラール 秘められし七つの光(未定)/MEDIA/ | 95年預定 | エイリアン トリロジー(異形突撃)/阿克雷瑪/未定/ |
| | | AVG/價格未定 | | 價格未定 |
| | 12月 | ファンタジック・アドベンチャー(夢幻冒險)/傑力可/ | 95年預定 | レボリューションX(緊急行動X)/阿克雷瑪/STG/ |
| | | AVG/價格未定 | | 價格未定 |
| • | 12月 | ダライアス外傳(太空戦鬥機外傳)/泰德/STG/ | 95年預定 | ガンバード(天堂鳥)/彩京/STG/價格未定 |
| | | ¥5800 | 95年預定 | ナイトストライカーS(暗夜追撃)/PINK/STG/價 |
| | 12月 | 誕生~デビューS~(誕生)/廠商未定/SLG/價格未 | | 格未定 |
| 4 | | 定 / / / / / / / / / / / / / / / / / / / | 95年預定 | 忍空(同左)/SEGA/ACT/¥4800 |
| | ′96年1月 | LUNAR(銀河之星)/角川書店/RPG/價格未定 | 95年預定 | 真·女神轉生(同左)/ATLUS/RPG/價格未定 |
| | | 於 焦口 丰宁 <u></u> | 95年預定 | パチンコ倶樂部(柏青哥倶樂部)/ISC/ETC/價格 |
| A | 20 | 發售日未定軟體 | | 未定 |
| 9 | ′95年夏天 | ストリートファイターⅡ ムービー(快打旋風Ⅱ)/卡普 | 95年預定 | ヴァンパィア(魔域幽靈)/卡普空/ACT/價格未定 |
| 2 | 00-T-3C/C | 空/ACT/¥6800 | 95年預定 | ザ・タワー(未定)/OPEN BOOK/SLG/價格未定 |
| | ′95年夏天 | 出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK (兵蜂3) | 95年預定 | バーチャファイター 2(VR快打 2)/SEGA/ACT |
| | | /柯拿米/STG/價格未定 | | /價格未定 |
| | ′95年夏天 | ときめきメモリアル~forever with you~(純愛手札) | 95年預定 | ファンタジーアース(夢幻世界)/SEGA/未定/價格 |
| | | /柯拿米/SLG/價格未定 | 05475 | 未定 バーチャレーシングサターン(VR賽車SS)/華納公司 |
| ." | ′95年夏天 | 天地無用!魎皇鬼ごくらく(天地無用魎皇鬼)/UMEDI | 95年預定 | |
| 6 | | A/AVG/¥7800 | 0.6 在 基中 | /SPG/價格未定 バーチャコップ(VR戦警)/SEGA/STG/價格未 |
| | ′95年秋天 | モータルユンバット I 完全版(真人快打 II 完全版)/阿克 | 95年預定 | 定 |
| - | | 雷瑪/ACT/價格未定 | 95年預定 | BUG!(未定)/SEGA/ACT/價格未定 |
| | ′95年秋天 | 提督の決断Ⅱ(提督的決断Ⅱ)/光榮/SLG/價格未定 | 96年春天 | 天外魔境外傳(同左)/HUDSON/RPG/價格未定 |
| | 195年秋天 | 占都物語(占都物語)/CSK總合研究所/ETC/ | 96年春天 | 齊天大聖~孫悟空~(齊天大聖孫悟空)/GRAMS/S・ |
| | / DE/TTI | ¥5800 ばくばくアニマル~世界飼育係選手權~(未定)/ | 00 1 97 | RPG/價格未定 |
| 3 | ′95年秋天 | SEGA/ETC/¥4800 | 96年春天 | 風水先生(風水先生)/博報堂/ETC/¥5800 |
| A C | ′95年秋天 | オフ・ワールド・インターセプター(未定)/BGM | 發售日未定 | 圖碁(圖棋)/亞斯基/ETC/價格未定 |
| 31 | 00-1-100 | VICTOR/ACT/價格未定 | 發售日未定 | プリンセスメーカー 2 (美少女夢工場 2) / MICRO CA |
| 1 | 95年秋天 | X-MAN(特異功能組)/卡普空/ACT/價格未定 | | RBON/SLG/價格未定 |
| 9 | 95年秋天 | QUOVADIS (超時空爭霸戰)/GREAMS/未定/價格 | 發售日未定 | ダービースタリオン(徳貝賽馬)/ASCII/SLG/價格 |
| 1 | | 未定 | | 未定 |
| 1 | 95年秋天 | シムシティ2000 (模擬城市2000)/SEGA/SLG/價 | 發售日未定 | 本格派四人打麻雀ケーム プロ麻雀「極」S(職業麻將「 |
| - | - | 格未定 | | 極」)/雅典娜/ETC/價格未定 |

| 發售日未定 | 垰King The魂∼SPIRITS~(王魂)/亞特拉斯/SP G/價格未定 | 發售日未定 | ロボット混載RPG(未定)/BANPRESTO/RPG/ 價格未定 | |
|----------------------|--|-----------------|--|-----------|
| 發售日未定 | サクセス・ストリー(未定)/ALTRON/SLG/價格 | 發售日未定 | パチンコファイター(柏青哥戦士)/PLAY STAGE/ | / |
| 發售日未定 | 未定 | 700 000 000 000 | ETC/價格未定 | |
| | 3 Dアクション(3 D格門)/想像者/ACT/價格未定 The 11th Hour The 7th GuestⅡ(第七訪客Ⅱ)/ | 殺害日禾定 | ゼロョンチャンプSPECIAL (房車大賽特別版) / MEDIA | A |
| 双百口不足 | VISIT/AVG/價格未定 | The At man and | RINGS/RPG/價格未定 | |
| 發售日未定 | | | RAYMAN/UBI SOFT/ACT/價格未定 | |
| | アローン・イン・ザ・ダーク 2(長夜漫漫 2) / ELECT | 發售日未定 | 一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个 | 1 |
| 双百口小瓜 | RONIC ARTS VICTOR/AVG/價格未定 | | 定 | |
| 發售日未定 | | 發售日未定 | The state of the s | 1 |
| REDAKE | VICTOR/未定/價格未定 | | 價格未定 | |
| 發售日未定 | 神罰人生の意味(同左)/GAYNAX/ETC/價格未 | 设告日不正 | FIFAサッカー'96(FIFA足球'96)/EAV/SPG/ | |
| W. H. H. M. | 定 | | 價格未定 ディナウン バスカン・バスカン・ディー | |
| 發售日未定 | ガーディアンフホス (未定) / SAXSES / STG / 價格 | 發售日未定 | ショックウェーブ(未定)/EAV/STG/價格未定 | |
| | 未定 | 發售日未定 | 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 | |
| 發售日未定 | | 發售日未定 | これ こうしょう こうしょ はんかん | 2 |
| | 實職パチスロ必勝法SP(實職柏青嫂必勝法SP)/ | 發售日未定 | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | |
| | SAMMY/ETC/價格未定 | 没言口不足 | | |
| 發售日未定 | ハイパーダービ (超級徳貝賽馬)/CSK總研/SLG/ | 發售日未定 | GAME ARTS/STG/價格未定 ゲームの鐵人THE上海(上海麻將)/太陽軟體/ETC | |
| | 價格未定 | 双百日不足 | /價格未定 | |
| 發售日末定 | 碁仙人(園棋仙人)/J・WINK/ETC/價格未定 | 發售日未定 | | |
| | 現代大戰略(同左)/SYSTEM SOFT/SLG/價格未 | | ダークセイバー(未定)/SEGA/ETC/價格未定 | 1 |
| | 定 | 發售日未定 | ドラゴンフォース(未定)/SEGA/SLG/價格未定 | ۱ |
| 發售日未定 | マスターオブ モンスターズ (萬獸之王)/SYSTEM | 發售日未定 | | |
| | SOFT/SLG/價格未定 | W B L TAL | 格未定 | - |
| 發售日未定 | HOUSING (未定) /SUPER SOFT WARE / ETC | 發售日未定 | アリーナ(未定)/SOFT BANK/RPG/價格未定 | - |
| | /價格未定 | | HAT TRICK HERO S (未定)/泰德/SPG/價格 | |
| 發售日未定 | HOUSING CATALOG(未定)/SUPER SOFT | | 未定 | |
| | WARE/ETC/價格未定 | 發售日未定 | 心靈咒殺師 太郎丸(心靈咒殺師)/華納公司/ACT/ | |
| 發售日未定 | アイスホッケー(冰上曲棍球)/SEGA/SPG/價格 | | 價格未定 | |
| The Adv on the other | 未定 | 發售日未定 | コブラ・ザ・サイコガン (未定)/達卡拉/未定/價格未 | 1 |
| | スターケイド(星際奇兵)/SEGA/ACT/價格未定 | | 定 | ALC: NAME |
| 投告日本正 | SEGA ラリー・チャンピオンシップ (SEGA大賽車) / SEGA/SPG/價格未定 | 發售日未定 | DX人生ゲーム(DX人生劇場)/達卡拉/SLG/價格 | |
| 發生日末定 | バーチャテニス(VR網球)/SEGA/SPG/價格未 | 73年日士命 | 来定 | |
| 22 0 0 7 7 7 | 定 | 發售日未定 | | |
| 發售日未定 | パスケットボール・サターン (籃球SS)/SEGA/S | 發售日本史 | 價格未定 業量マッドトート(生空)/四末円をおくて下の/居体や | 1 |
| | PG/價格未定 | 20日日小儿 | 灣岸デッドヒート(未定)/巴克因影視/ETC/價格未定 | ı |
| 發售日未定 | TIZ Tokyo Insect Zoo (未定)/GENERAL・ | 發售日未定 | ザ・ホード(未定)/BMG VICTOR/ETC/價格未 | P |
| | ENTERTAINMENT/未定/價格未定 | | 定 | an and |
| 發售日未定 | ダライアス外傳(太空戰鬥機外傳)/TAITO/STG/ | 發售日未定 | 3 Dベースボール(3 D棒球)/BGM VICTOR/SP | - |
| | 價格未定 | - | G/價格未定 | 1 |
| | 水滸演武(同左)/DATAEST/ACT/價格未定 | 發售日未定 | ソーラー・エクリプス(未定)/BGM VICTOR/ST | - |
| 發售日未定 | 重装機兵レイノス 2(重装機兵 2)/日本COMPUTER | | G/價格未定 | |
| 25年日十六 | SYSTEM/STG/價格未定 | 發售日未定 | レガシー・オブ・ケイン (未定)/BGM VICTOR/R | 0.00 |
| | SUPER 301 SQ (同左)/日本物產/SLG/價格未定 | T00 40 | PG/價格未定 | 100 |
| | VR麻雀(同左)/日本物産/ETC/價格未定 | 發售日未定 | 慶應游擊隊 2 (慶應游擊隊 2) / 勝利娛樂 / A C T / 價格 | |
| 双西口不足 | USドラッグチャンプ(未定)/日本物産/未定/價格未定 | Parts or state | 未定 | - |
| 發售日夫定 | ポリゴンSLG(PG SLG)/BANPRESTO/SLG | 殁害日末定 | シーバススフィッシング (未定)/勝利娛樂/SLG/價 株主中 | 1 |
| THE PROPERTY OF | /價格未定 | | 格未定 | - |
| | | | Part of the later | |

SATURN兔造型甄選活動辦法

SS桑爲答謝各讀者的愛護,特別企畫出一個贈獎辦法,這個辦法同時也讓玩家們有所發揮的空間。當然啦!重點是要將SS桑最珍愛的SATURN主機送給將SATURN免詮釋最好的讀者。至於得到SS桑的SATURN主機其實很簡單,只要您把「SATURN特輯1」最後一頁的空白頁撕下,在上頭重新繪製您自己設計的我們SATURN特輯的吉祥封面人物-SATURN免,寄到我們這兒來就可以了。但百密總有一疏,SS桑忘了印刷的紙張不易上色,而勉強上色的作品多半效果不彰,因此SS桑特別又想出了一個辦法,不但可以證明您是SS桑的忠實讀者,還可以使您的作品發揮最棒的效果。辦法就是將作品畫在一般畫紙上,再將特輯的最後一頁撕下,一同寄給SS桑就可以了。要注意載止時間在8月底,把握所剩的時間,趕快動筆吧!

對於買到特輯 2 的玩家,別擔心您沒有特輯 1 而沒法參加,您只要將下面表格剪下,貼在您的大作背後,一樣可以參加甄選,也有得 S A T U R N 主機的希.望。

甄選截止日期:8月31日止(以郵戳為準)

資格: 凡SS桑之忠實讀者,對於繪畫有興趣的大小朋友皆可。

甄選作品內容:SATURN 兔(SATURN特輯的吉祥物)的造

型設定作品。

入選條件:需有SATURN特輯1最後一頁的證明,或特輯2的參加

表格即可。

獎品內容:大賞——SATURN主機一部——(1名)

一當——超級任天堂一部——(1名)

三賞——IBN PC 遊戲軟體二份——(2名)

幸運獎——電玩精美電玩掛布一份——(3名)

咸謝證:太空戰十卡誦漫畫一套(5名)

赞助證: 名漫畫家溫國群親筆簽名之攻略漫畫——

夢幻之星一本(10名)

參加獎:SATURN兔微笑一個(來就送)

作品請寄台北縣新店市復興路45號6F

電玩編輯部 SS桑收

作品將於SATURN特輯3刊出

☆投稿作品其使用權一列歸屬編輯部,編輯有權登載(稿件一律不退稿,若要退稿請註明並附回郵信封)

| SATURN兔造型甄選活動表格 | | | | |
|-----------------|-----|----|--|------|
| 姓名 | | 筆名 | | 男口女口 |
| 住址 | | | | |
| 電話 | 150 | 興趣 | | |
| 要對SS桑説的話: | | | | |

SEGA SATURN特輯2問巻調査表

以下的各問題請您利用本書中所附的回函卡填寫,填完後撕下直接投郵,不必貼郵票、折疊或裝訂。謝謝您的合作!

| 1.您的綽號、小名、匿稱…是:(可填兩個以上) |
|---|
| 2. 您的職業是:①學生 ②上班族 ③自由業 ④其他 |
| 3. 排行SS熱線:請寫出已發售上市中您最喜歡的三款遊戲 |
| 4. 期待 S S 新卡: 請寫出未發售的遊戲軟體中,您最期待的三款: (請參考本書之軟體開發白皮書或新作情報局) |
| 5. 您所擁有的主機是: ①FC ②PCE ③MD ④G.B. ⑤G.G. ⑥SFC ⑦PC-SCD ⑧SNK ⑨MD-CD ⑩IBM.PC ⑪PC-9801 ⑫3DO ⑬Play Station ⑭SEGA SATURN ⑮其他 |
| 6. 您每個月的零用錢是:①1000元以下 ②1000~2000元 ③2000~3000元 ④3000~4000元 ⑤4000~5000元 ⑥5000元以上 |
| 7. 您喜歡的遊戲類別是: ①RPG ②SLG ③STG ④ACT ⑤AVG ⑥PZG ⑦TBG ⑧SPG ⑨其他 |
| 8.除了電玩您還喜歡:①漫畫 ②動畫 ③音樂 ④電影 ⑤錄影帶 ⑥書籍 ⑦其他 |
| 9.請您爲本書的內容做個評估:①封面 ②SS新聞社 ③飛龍戰士徹底攻略 ④遊戲研究所 ⑤軟體解析 ⑥突擊硬體大作戰 ⑦新作情報局 ⑧軟體開發白皮書 ⑨SS技林君 |
| ⑩其他 |
| 10.為了您的權利,請告訴我們,你希望我們製作那一方面的資訊報導。 |

スーパーリアル麻雀PV

鲁州斜PV

脱衣麻將的代表作「超真實麻將」系列的最新作終於完全移 植到SATURN上了,現在先讓大家一睹爲快!



■發行廠商/塞塔

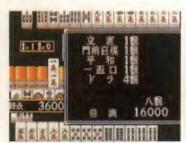
■發售日期/發售中 ■定價/¥8800

C)SETA

畫!! 3 位出場少女保証妙不可

近來在大型電玩界的名作 ,脫衣麻將系列之「超眞實麻 將」、終於要在SATURN上出最 新作的「PV」了!而且是眞 正完全的移植哦!由於脫衣的 情節有尺度的問題,所以這款 遊戲乃是限制級,只有18歲以 上的玩家才可以玩哦!由於是 完全的移植·所以所有的情節 及畫面皆是原版重現,保証一 刀未剪,讓你眞正玩得高興, 看得過癮!不過爲了能夠完美 的移植重現,可苦了我們的工 作人員了! 在本作中光是脫衣 的部分就千餘張的動畫,要把 它們都完全移植到遊戲主機上 而又能順利執行,眞是一件艱 苦龎大的工程!除了畫面之外 ,在大型電玩版中所有的一些 奇招怪術也完全移植到SATURN

版上了,看到辛苦的結果有了 代價,真是令人感動得想哭出 來呢!



▲哇!好可怕的牌勢,一把倍滿 實的牌,叫人輸到家了!



▲咦!這個書面好熟呀!

在這次的作品中出場的女 孩子,是私立「月浪學園」的 3個可愛的學生, 3人同時也 都是好朋友。由於3人都酷愛 麻將,因而成立了「麻將同好 會」(非正式社團)。玩家所 扮演的角色,為了要加入她們 的同好會而必須把她們一一擊 敗才行,於是就這樣展開了一 場麻將之旅!





活潑好動的戶外型美少女

擁有小麥色肌膚・可愛迷 人的美月小姐,從小就喜歡運 動,尤其喜歡戶外活動,是個 十分活潑好動的女孩子。雖然 乍看之下,好像並不是非常厲 害的對手,但是偶爾也會有大 牌的出現。筆者個人認為她是 最可愛的!



6月27日生(巨蟹座) 身高:164CM 血型:A型 三國:88/58/87

優雅文靜的賢慧型美少女

沉靜、細心、個性非常溫 和文雅的綾小姐,雖然才開始 學習麻將沒有多久,但是她可 是3個人之中最認真,努力鑽 研的一位!最近麻將的功力更 明顯的提升了許多,通常在玩 牌時很快就聽牌了,雖然每次 赢得不太多,但一場長期抗戰 下來也往往令人吃不消呢!



1月9日生(山羊座) 身高:169CM 四型:AB型 三圓:79/56/85

天真浪漫的實力派美少女

最後的對手,就是這位來 自台灣的歸國少女晶小姐。由 於在台灣曾得名師指點麻將, 因此功力也是非同小可。由於 個性十分的自由奔放,全身散 發出一種開朗樂觀的氣息,任 誰見了她都會整個人開朗起來 ! 不過據說她在遇到牌勢不妙 的時候,會使出怪異手法作牌 來逆轉局勢哦!



10月12日生(天秤座) **局高:152CM 血型:0型** 三圖:89/57/88

新·忍傳

新忍傳

頗受好評的「忍傳」的續集又來了。這次不但保留了前作受 歡迎的動作,還加了不少新花招哦!動作遊戲迷別錯過了。

■發行廠商/SEGA ■發售日期/發售中 ■售價/¥5800 ■/ⓒSEGA



本款遊戲將忠實呈現忍者風貌

在JAC登場的那些演員們再度地完全呈現在遊戲的鄧麗中。本款遊戲裡頭便可以欣賞到非常真實的動作畫面,就有如拍電影一樣,令人覺得非常新鮮。自從移植到SS版之後,不論是在畫面設計或聲效音樂上都已有大幅度的強化。不過新忍傳系列遊戲中的怪異氣氛仍然保存著。加上是採用真人畫像,所以看起來更恐怖,保證讓你買了之後絕對不會後悔。





增強了使用刀的畫面使格鬥氣氛更加濃厚!

雖然本款遊戲是諷刺前戰國時代的世界觀,但遊戲本身的內容,卻是完全是精彩動作性遊戲。遊戲裡頭的角色,有的利用空手作為攻擊,有的則使用刀或掌中劍作為攻擊。另外為了過關而必須使用的八雙飛的移動動作等都曾經為熱愛動作性遊戲的愛好者所津津樂道。

『新・忍傳』除了繼承了

以往系列遊戲中已有的動作之外,更大幅增加使用刀的畫面來強化格鬥的要素。這也就是說必須重視按鈕輸入的時機類的可以免去輸入指令這種的手續。使得動作畫面更多彩多姿,玩家也可以自由選擇自己想要的招式。如果是只有單獨一個人玩的話,更可以磨練出許多格鬥方法來。這也是本款遊戲深奧的地方。

角飛

▲照片上看起來的姿勢雖然很古怪,但如果配合地形躍起的話, 還可以連續跳躍。



▲ 力的防禦範圍只烔脫於正面防 衛。至於青後攻擊、頭頂攻擊和 火炎攻擊則無效。

IS妙地使用忍術

雷龍

畏沙門

分身術

▶只要取得分身術的道具時則螢 幕上只會出現角色的残骸,不過 殘骸仍有攻擊判定,仍然要小心。



▲正當要攻擊的時候,在短暫的 時間內會有喪沙門天出規來幫助 提高攻擊力。喪沙門天着起來有 點恐怖。





▲ 只要取得道具就會出現當龍· 從空中打雷下來給與畫面上的所 有敵人重擊是一個不错的伙伴。

彈回敵人所發射的飛行道具。



▲ 敵人發射飛行道具過來,這時 如果只用手來擋的話,則會損失 很多的體力,最好能反過來利用 飛行道具進行攻擊。



▲在飛行道具快接近身體時, 馬上振刀抵擋,這時飛行道具就 會朝反方向飛去,不必自己動手 就可贏得勝利。

從第一關到第四關的攻略介紹

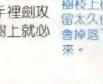
是以京都作爲背景的城堡 舞台,本關卡所重視的是敵人 (忍者)的近身攻擊。敵人主 要是以手裡劍做爲攻擊武器向 你攻擊,所以玩家可把此關當 做是用來練習防禦和回擊的地 方。在長橋的背景中會一直不 斷地出現敵人。如果一直走在 橋中央的話會漕受到敵人兩邊 夾擊,所以最好能一邊防禦

邊前進。



本關是在樹枝與樹枝之間 飛行移動的關卡。即使是有些 地方外表看似乎飛不上去,不 過只要試著使用八雙飛或邊按 方向鈕上方邊按跳躍鈕的話, 有時就可飛到了。必須要小心 的是敵人從上方進行手裡劍攻 擊。如果看到火苗在樹上就必 須立即將其給毀壞。







弱點是位在角以外的地方 , 它會不斷地以擲獸角, 旋轉 突進及噴火柱做爲攻擊,當它 噴出火柱攻擊時,玩家可躲在 固定的安全地帶以避攻擊。



在關卡途中出現的中魔王 好像是大巨人,玩家必須阻止 它向前進,並在適當的時機用 刀攻擊它。

本關是最像 「忍」系列遊 戲中的代表恐怖情景。敵人會 在遠處攻擊你。一群拿著火箭 砲的士兵,在短距離時會以小 刀攻擊人,在遠距離時會發射 火箭砲攻擊。不管如何的令你 生氣,你必須防禦之後再趁機 將他們打倒。

▶地板之間居然有電視!? 眞奇怪





救出師父的女兒

多苦頭

魔王, 著地時會對出綠 色的有毒瓦斯,這時可利用跳 躍避開毒瓦斯攻擊,當它躲在 草叢時就是準備前進的預兆, 玩家可使用八雙飛抓住天花板 然後進行攻擊。



變成萬劫不復的亂世。如果讓

他如此的放任下去,那麼世界 將籠罩於黑暗勢力之下……!

ショウ爲了追尋一馬的蹤 跡, 而一步步的衝往神祕組織 的核心、千萬不可以放棄啊シ

ョウ、後面只剩5個關卡而已 ! 這一次我們所介紹的攻略只 到這裡爲止,後面就必須看玩 家自己的本事了。

本關是以木造的和式房屋 做為舞台。和畫面裡頭會出現 穿和服褲裙的敵人,他們會以 連續棒術做爲攻擊,所以在他 們一出現的時候就必須馬上將 他們給打敗,否則會非常的麻 煩。至於中魔王如果噴出火焰 收擊,則必須用八雙飛躲避, 如果刀子發出青光則表示爲無 敵狀態・須特別注意。



電梯形式的關卡。如果掉

到畫面下方會很危險所以必須

立即使用三角飛等向上逃走。

敵人本身對於普通的攻擊並不

懼怕,所以玩家只能在它發射



三國志IV

三國志Ⅳ

「三國志IV」終於有SS版了。「IV」的特徵是戰略或武將 能力的設定更精細。接著就介紹戰略、武將及SS版的重點功能



■發行廠商/光榮

■發售日期/發售中

■定價/¥14800 ■CKOEI

做效歷史羣雄, SS版登場

衆所皆知的光榮招牌模擬 遊戲軟體。玩家可以自成君王 以統一天下爲己任。其創作動 機是由中國歷史小說「三國志 演義」而來的。在「IV」中, 將有更多的武將登場,而且每 一位武將的個性、能力都設定

得更細緻。內政、外交、戰鬥 的模擬更加進化,說得更貼切 的話是變複雜了。1800年前在 中國所展開的故事又再度活牛 生的展現其風貌。要想稱霸天 下的話,多少得具備歷史知識 。 邊玩邊學吧!

內取有能力的武將對發展不可或缺

如果玩家不是從遊戲開始 就握有相當豐富的人才的話, 首先必須要網羅人材。人材的 搜索或任用,必須要是具有" 人材"能力的武將。如果沒有 擁有具備人材能力的武將的話

,突然發牛戰爭,也要儘快招 兵。能不能任用到好的人材, 與君王的品德、或是與對方有 無緣份息息相關。從IV開始, 君王不必親臨內政,可委任給 擔仟官去負責。

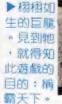
像電影般的寫實影片與CG



◆睡! 如此壯 觀的畫面。好 陵廪的有成千 上萬的軍隊在 比聚集呢! 資



◀美麗的 日落景色 " 這些書 面全是依 實物精心 製作的。





▶標題書面雖 然看起來不怎 麼樣,但是真 後出現的畫面 實在浩大的不 知如何形容。





放映寫實照片

- ◀主要事件發生時 會有寫實影片放映
- 。在中國實地拍攝
- · 相當生動!

歷史般 V集合三國志的歷 中重點劇本·與S FC版一樣全部有 6 頃。





從遊戲中 學歷史!





▲擔任官最好 2 人,春夏主治水 開發,秋冬主商業投資乃訣竅。

重點是使用外交手段減少敵人

從「IV」開始,和同盟的 外交談判即使領屬也可以執行 ,但除君王以外須具有「外交 」能力。同盟談判之際,設定



▲ 有魅力的君王, 自然會有武將 親自登門請求任用。相反的也可 能遭冷眼拒絕。

的同盟期間愈長,對方提出的 條件也會愈多。談判時邊觀察 對方的態度,邊改條件,儘可 能掌握優勢。





戰爭

上一集中,武將的武力就足以決定部隊的勝敗,但是在「IV」中,統禦力關係著部隊的戰鬥能力。也就是說,具備高度智力或統禦力的"軍師"其存在愈發重要。爲了要提昇部隊的能力,加強訓練以及兵

器的製造是不可或缺的。讓武力高強的武將擔任訓練的工作效果更顯著。此外,在戰場上最重要的不外乎武將之謀略能力。這可以抵補部隊戰鬥能力。不適用物量作戰的「IV」,不善用謀略是無法得勝的。





★ 若要訓練士兵 最多可以指派10人擔任,人數越多效果越好。



▲出擊前的部隊編制。一個部隊 最多可以有3名武將。正規軍有 5部隊,多達15萬人出擊。



▲ 開戰前的謀略之一驅虎(促使 武將謀反)。配合流放謠言的效 集更佳。



武將檔案

武將的個別能力變得重要的「IV」。在SS版,可以由指數來檢索武將的名字或統禦力、武力、政治力等能力。裝配上了一套非常方便的"武將檔案"。

野戰



在野戰中,有 效率又能致勝的剋 敵方法就是使用放 火箭及火攻。此時 重要的是火攻效果。應該要將敵軍追 是到容易起火的軍 建到容易起火的不 大或草地。武將智 力愈高成功率也愈 高。

運机欠I





▲野地戰火攻較具效果。將敵人 追趕到向風處。要防守敵人的火 取則應選山等不易著火的地形。



▲ 在單騎戰對打時,可以一學擊 敗敵方武將,但是敵方武力值低 的話就算要求也會遭拒。

以CD-ROM揭序CG與遊戲的氣氛





▼ S S 的話實際照片多及順暢度高。其他只要等候時間再短些就好了。

本雜誌的CD-ROM裡收錄了「三國志IV」的開場白、內政、戰爭的遊戲情況。

欲任用武將卻遭拒絕,因 而一時氣憤發動了戰爭,結果 被對方一招"同討"戰略導致 失敗。不過這就要向大家解說 "失敗乃成功之母"。

人材的仟用在遊戲一開始

進行時,首先就要尋找有能力 的武將。這時候,如果到太遠 的區域找的話,反而發現率不 高。所以搜索人材,要從自己 的城市或鄰近地區開始著手。

同討則會影響執行策略的 武將與對手武將智力差、以及 對手部隊的士氣。事前的情報 要確認清楚。

此類型的武將,其全部的能力值都具有一定程度的高水準。不論是在 最前線作戰,或是託他從事內政的工作,都相當的適合。

「三國志IV」動用了450 位以上的人物。從其中挑選了 30位特別想知道的"派上用場 "的武將,與其資料一起向大 家介紹。



三國志的主角是人物。掌 握各武將的能力並活用的話, 中國統一之日就不遠了。當然 遊戲的樂趣在其過程。



趙 雲



字子龍。 蜀人。以常保 持續靜而聞名 的將領。深獲 諸葛亮的信任 及厚愛。

| 統禦力 | 96 | 特殊能力 |
|-----|----|-----------------|
| 武力 | 98 | 情、人、流、燒 |
| 智力 | 85 | 連、諜、步、騎 弓、修、火、落 |
| 政治力 | 80 | 同、混、虚 |
| 魅力 | 95 | |



字士載。 代表魏國的智 慧型武將。地 理兵法的才能 優越。特殊才 能卻稍嫌少。

| 統禦力 | 93 | 特殊能力 |
|-----|----|-------------|
| 武力 | 85 | 情、製、歩、弓 |
| 智力 | 93 | 火、修、虚、罵 落、混 |
| 政治力 | 81 | A AE |
| 魅力 | 75 | |



字子明。 吳人。文武兩 道的戰略家。 在歷史記載中 會打敗關羽。

| 統領 | 製力 | 92 | 特殊能力 |
|----|----|----|--------------------|
| 武 | カ | 85 | 情、人、作、連 |
| 智 | 力 | 90 | 驅、燒、諜、修 步、弓、海、混 |
| 政治 | 力 | 62 | 虚 |
| 魅 | 力 | 87 | |



字伯言。 吳人。善於計 算的吳國名將 。活躍在內政 戰場上・資 是個全能型人

| 統禦力 | 96 | 特殊能力 |
|-----|----|-----------------|
| 武力 | 79 | 外、情、製、作 |
| 智力 | 97 | 驅、燒、諜、步 弓、海、火、同 |
| 政治力 | 87 | 湿・運・修・虚 |
| 魅力 | 95 | |



字白道。 魏人。現實主 義戰術家。所 有能力在80分 以上。在重要 朦點擔任軍事 、內政工作。

| 統禦力 | 87 | 特殊能力 |
|-----|----|--------------------|
| 武力 | 84 | 情、製、作、燒 |
| 智力 | 83 | 步、弓、火、落 混、修、虚、罵 |
| 政治力 | 80 | ル、118、座、馬 |
| 魅力 | 84 | |



字淑子。 魏人。廣受人 民支持的名將 。特殊能力並 不那麼多・但 海戰·野戰皆 行。

| 統禦力 | 90 | 特殊能力 |
|-----|----|---------|
| 武力 | 73 | 外、作、步、弓 |
| 智力 | 80 | 海、混、連、修 |
| 政治力 | 78 | NE THO |
| 雕力 | 85 | |



字孟德。 魏人。能力值 的總合點數居 全武將之冠。 權謀術數皆所 向無敵的武將

| 統禦力 | 99 | 特殊能力 |
|-----|----|--------------------|
| 武力 | 88 | 情、人、製、作 |
| 智力 | 92 | 驅、流、燒、步 弓、火、同、混 |
| 政治力 | 97 | 弓、火、同、混 修、虚、罵 |
| 魅力 | 98 | |





字伯約。 蜀人。曾破過 諸葛亮的天才 武將。具有風 變能力。

| 統禦力 | 89 | ·特殊能力 |
|-----|----|--------------------|
| 武力 | 91 | 情、製、作、流 |
| 智力 | 95 | 諜、步、騎、弓 落、風、混、連 |
| 政治力 | 86 | 落、風、混、連 修、虚 |
| 魅力 | 85 | |





字士季。 魏國的代表型 智慧武將。曾 和鄧艾一起攻 路蜀國。

| 統禦力 | 84 | 特殊能力 |
|-----|----|------------------|
| 武力 | 73 | 情、製、作、驅 |
| 智力 | 95 | 諜、歩、騎、海 火、修、罵 |
| 政治力 | 87 | 人。 |
| 魅力 | 78 | |



字幼節。 吳人。陸遜之 子。繼父之後 任荆州總督。 統禦力高・特 殊才能也多。

| 統禦力 | 94 | 特殊能力 |
|-----|----|----------------|
| 武力 | 72 | 外、情、人、製 |
| 智力 | 80 | 燒、步、弓、海 |
| 政治力 | 72 | 虚、落、同、連 修、罵 |
| 魅力 | 85 | |

瑜



字公謹 吳人。是位才 貌雙全的戰略 家。在海戰、 野戰中最能發 惲所長。

| 統禦力 | 97 | 特殊能力 |
|-----|-----|---------|
| 武力 | 78 | 外、情、人、製 |
| 智力 | 98 | 作、驅、步、流 |
| 政治力 | ,89 | 同、混、修、連 |
| 魅力 | 97 | 虚 |





字仲謀 吴人。善長人 材與外交能力 • 會使用削弱 **敬人知名度的** 小計謀。

| 統禦力 | 89 | 特殊能力 |
|-----|----|---------|
| 武力 | 82 | 人、驅、步、海 |
| 智力 | 87 | 混、連、修、罵 |
| 政治力 | 73 | |
| 魅力 | 97 | |





字文遠。 魏人。曾以80 0 的兵力擊退 10萬吳國大軍 之名將。讓孫 權畏懼。

| 統禦力 | 91 | 特殊能力 |
|-----|----|--------------|
| 武力 | 90 | 外、人、作、燒 |
| 智力 | 82 | 騎、弓、火、同 虚 |
| 政治力 | 69 | JAP |
| 魅力 | 85 | |



学士治, 魏人。曾率領 20萬水軍討伐 吳國。善長於 火計、海戰的 武將。

| 統禦力 | 86 | 特殊能力 |
|-----|----|----------------|
| 武力 | 83 | 外、流、連、罵 |
| 智力 | 79 | 燒、步、騎、海 火、同 |
| 政治力 | 72 | V - [0] |
| 魅力 | 82 | |

外:外交、情:情報、人:人才、製:製造、同:同討、作:作觀、疆:鹽虎、 流:流言、燒:燒討、混:混亂、連:連環、課:課報、步:步兵、火:火計 音:落石、修:修復、虚:虚報

武鬥型和智力型武將

武鬥型武將在武力、及戰場的統御能力方面較優異。 而智慧型武將則比較適合擔任軍師等工作。

布

字奉先。 魏人。董卓。 做為君主的魅 力不足・人材 任用不佳。只 適合作戰。

| 統禦力 | 78 | 特殊能力 |
|-----|-----|---------|
| 武力 | 100 | 騎、弓、火、罵 |
| 智力 | 30 | |
| 政治力 | 13 | |
| 魅力 | 40 | |



字元讓。 魏人。傳聞左 眼被射中時, 親自拔出新並 將眼珠吞食。 曹操得力左右 手。

| | | N. AND THE PERSON NAMED IN COLUMN 1 |
|-----|----|-------------------------------------|
| 統禦力 | 94 | 特殊能力 |
| 武力 | 96 | 燒、歩、騎、火 |
| 智力 | 62 | 同、混、修、虚 |
| 政治力 | 56 | , |
| 魅力 | 78 | |

諸葛



字孔明。 蜀人。具21項 特殊能力・居 全武將之最。 使用妖術般的 策略。

| 統禦力 | 97 | 特殊能力 |
|-----|-----|-------------|
| 武力 | 55 | 各武將 |
| 智力 | 100 | 俱備的能力 皆有 |
| 政治力 | 96 | ER |
| 魅力 | 96 | |

肅



字子敬。 吳人。擅長外 交・吳國最高 司令官。曾致 力於與蜀的外 交談判。

| 統禦力 | | 80 | 特殊能力 | | | |
|-----|----|----|-------------------|--|--|--|
| 武 | カ | 57 | 外、人、製、流 | | | |
| 智 | カ | 92 | 諜、落、同、連 修 諜 | | | |
| 政治 | 台力 | 95 | 1135 | | | |
| 田主 | רל | 90 | | | | |

33



字雲長。 電人。擁有傲 人的卓越統禦 力·在戰場所 向無敵。能力 的總得分居全 武將第7位。

| | | La del Divini |
|-----|-----|--------------------|
| 統禦力 | 100 | 特殊能力 |
| 武力 | 98 | 情、流、燒、諜 |
| 智力 | 82 | 篇、步、騎、海 火、落、同、混 |
| 政治力 | 65 | 連、修、虚 |
| 魅力 | 96 | |

字伯符。 吳人。孫堅長 子。能力總得 分也在群將中 居第8位。率 先在戰爭上奮 1 中原體

| 統禦力 | 95 | 特殊能力 |
|-----|----|-----------|
| 武力 | 93 | 人、燒、諜、步 |
| 智力 | 85 | 弓、海、火、落 |
| 政治力 | 69 | [P] * ##9 |
| 魅力 | 92 | |

百 馬



字仲達。 魏軍中的實力 者。和諸葛亮 旗鼓相當的對

| 統禦力 | 98 | 特殊能力 |
|-----|----|-------|
| 武力 | 61 | 各武將 |
| 智力 | 99 | 俱備的能力 |
| 政治力 | 91 | 皆有 |
| 魅力 | 81 | |

字子布。 吳國的代表文 臣。重視內政 · 即所謂的和 平主義者。

| 統禦 | 力 | 37 | 特殊能力 |
|----|---|----|----------|
| 武 | カ | 23 | 情、人、製、作 |
| 智 | 力 | 88 | 流、同、混、修虚 |
| 政治 | 力 | 98 | PHP . |
| 魅 | カ | 83 | |

形



蜀人。雖是個 行事衝動的武 將,卻對劉備 言聽計從。適 合從事單騎戰

| 統禦力 | 79 | 特殊能力 |
|-----|----|---------|
| 武力 | 99 | 步、騎、火、落 |
| 智力 | 39 | |
| 政治力 | 22 | |
| 魅力 | 39 | |



字漢升。 蜀軍老將。多 用弓箭·喜歡 進行單騎戰。

| 統第 | 製力 | 93 | 特殊能力 |
|----|----|----|---------|
| 武 | カ | 97 | 焼、騎、弓、落 |
| 智 | 力 | 67 | 同、混、修、罵 |
| 政治 | 台力 | 65 | |
| 魅 | カ | 88 | |

徐 庶

字元直。 蜀人。可作爲 戰場上的軍師 • 也可以處理 內政。雖曾在 劉備麾下,後 投靠曹操。

| 統禦力 | 87 | 特殊能力 |
|-----|----|--------------------|
| 武力 | 67 | 外、情、人、製 |
| 智力 | 96 | 作、驅、諜、步 連,火,落、同 |
| 政治力 | 88 | 混、修 |
| 魅力 | 84 | |



字子剛。 吳人。與張昭 並稱「江東二 張」的文臣。 內政交給他準 沒錯!

| 統禦 | 力 | 27 | 特殊能力 |
|----|---|----|---------|
| 武 | カ | 19 | 外、情、人、製 |
| 智 | 力 | 87 | 流、混、燒、連 |
| 政治 | 力 | 96 | ME |
| 魅 | 力 | 84 | |

馬 超

智 t 43

政治力 雕 力

統禦力 86 力



字孟起。 蜀人。馬騰之 子。與許褚在 一場單騎戰不 分高下・曹操 評他「不輸呂 布的武者」。

| 特殊能力 | | | | | | |
|------|--|---|--|---|--|---|
| 騎 | | 3 | | 火 | | 罵 |

許 褚



字仲康· 姚人。擁有武 力值97的怪力 。會隨曹操征 伐馬超。

| 統領 | 助 | 83 | 特殊能力 |
|----|---|----|---------|
| 武 | 力 | 97 | 燒、步、落、罵 |
| 智 | 力 | 26 | L |
| 政治 | 力 | 16 | |
| 魅 | カ | 68 | |



字士元 蜀人。實踐型 的參謀・形象 有點卑鄙,常 常使用策略。

| 統禦力 | כי | 90 | 特殊能力 |
|-----|----|----|----------------|
| 武 | ל | 60 | 情、人、作、流 |
| 智 7 | כי | 98 | 謀、歩、火、同混、連、修、虚 |
| 政治为 | כל | 86 | /此、運、11多、屋 |
| 魅 | カ | 83 | |



字奉考。 魏人。 擁有卓 越的見識、深 獲曹操信任的 名軍師。

| 統禦力 | 42 | 特殊能力 |
|-----|----|-----------------|
| 武力 | 27 | 外、情、人、製 |
| 智力 | 99 | 驅、流、諜、同 混、運、修、虚 |
| 政治力 | 92 | 作 |
| 魅力 | 89 | |

GRAN CHASER

5.70

此款以未來文明世界做爲背景舞台的賽車遊戲,相信必能帶 給玩家們煥然一新的感官刺激!摧緊油門,讓速度沸騰起來吧!!



■發行廠商/SEGA ■發售日期/發售中 ■售價/¥5800 ■/ⓒSEGA

以沸騰的速度來制霸全部賽程吧!!

不同於GP賽車類遊戲,「 未來費車」有著全然不同的世 界觀。以近未來的文明世界做 爲遊戲背景,備有5種類型的 賽車可供玩家自由挑選,在具 備各種不同風格且風景優美的 賽車跑道上,以猛烈的速度向 前暴走,相信一定會令許多年 輕的玩家們熱血奔騰吧!"賽 車手"一個聽起來既令人心動 卻又遙不可及的職業, 而成為 一名世界頂尖的"賽車英豪" 更是每位年輕男性嚮往已久的 夢想吧!相信在這款遊戲「未 來賽車」中,你一定能再度尋 回那股失落已久的狂野動感! 一起來感受音速呼嘯的痛快感 DP !!





在此款遊戲中,一共準備 了6種不同類型的實程,它們 分別是: 賽程1-TERRA → 建 構在地球某一處的郊外,由於 它是屬於研究用跑道,因此危 險性不高。賽程2-GLACIES · 架構在冰冷且黑暗的冰雪世 界裡,沿途會有冰柱掉落阻止 你的去路。賽程3-VASTITAS ,由各種峻石架構,充滿許多 險惡彎道的高技術性跑道。賽 程 4 - NUBES ,由許多縣浮在 半空中的彎道所構成的高技術 性跑道。賽程5-EVOFLAMMAS

, 架構在惑星溶岩區的超級跑 道,由許多彎路構成,要注意 飛落的火山彈!終極實程-故 事模式,唯有進入到此實程中 的賽車手才夠資格成為賽車冠 軍,先決條件就是:必須先稱 霸前5個賽程!由於全部賽程 都是開發者精心設計,並使用 POLYGON 技術繪製而成的零重 遊戲,因此具有相當華麗的遊 戲畫面,絕對值得各位玩家-腊風采。一起來感受充滿異國 情調的未來賽車遊戲!!

在此款遊戲中「X鈕」爲座 繪視點,可直接感受速度的衝 擊與道路的險惡。「Y鈤」爲 自車後方的視點,擁有中級賽 車技術的玩家,不妨試試此視 點。「Z鈕」則爲白車後方較 高處的視點,此視點是最容易 掌握整個賽車狀況的視點。除 了具有豐富的視點外,遊戲的 進行方式也相當有趣哦!利用 機體上裝備可瞬時向左右移動 的側翼加壓機能,或配置在賽 車上的各種道具,將可發射導 彈來攻擊對手,這一點與其他

的賽車遊戲相較之下,顯得相 當具有創意,而這也正是此款 遊戲最大的賣點之一!!





▼採用X鈕的視 點,將可直接感 受到速度的衝擊



▼ Z 紐則爲曰亞 後方由高處望下 的親點!

從初級實程到上級實程中 ,跑道將隨難易度而有若干變 化。但是,若想要進入第六賽 場的上級賽程中,則玩家首先 必須通過「故事模式」中第6 回合的車賽,否則將無法選擇 其他遊戲模式!在「故事模式 」中的全5戰(上級賽程爲第 6戰),必須充份掌握F1的 賽車要領,並進入前3名內, 才有希望進入下一場車實!而 決定比賽獲勝與否,除了卓越 的賽車技術之外,影響比賽成

最深的,莫過於車輛的各項 設定,以及隨著分數的提高而 能使用的各種追加裝備。在瞬 息萬變的賽車場上,誰也無法 預料下一秒鐘!唯有妥善運用 各種裝備道具,賽車技術再加 上一點點運氣相互配合,你才 可能由衆多賽車好手中脫穎而 出!熱血男兒,向前狂飆吧!!

在「自由競賽模式」中, 光是以極速來馳騁的快感,就 已經讓人直呼過廳了!尤其在 此模式下,玩家將更能隨心所

活運用各項武器來助你一臂之力!!

欲來肆意地使用所謂"導彈" 的危險道具以阻擋對手前進, 實在令人忍不住要大呼"爽快 "!! 攻擊的基本技巧是:不需 直接投向對手車上,只需將它 投在遠處的彎道上,當對手行 經地並不慎壓過它時…,馬上 就有好戲可看了。在行經可取 得"導彈"的路線上時,也別 忘了尋找最佳攻擊地點以阻礙 對手取得任何道具!另外,玩 家亦可在上下分割畫面的「2 P對戰模式」中、邀你的好友 一同來參賽,這可是與"時間 競速"或"順位爭奪賽"截然 不同的樂趣唷!!





▶ 在進入90度的響道 之前,最好先切進跑 道左側,在進入彎道 後迅速跺刹車来减速!



▲導彈可在實道的 左侧取得,干萬別 漏了拿唷!!



▲在出殿道之後切入跑道 右側的話·將可取得導彈。



▶ 一出燈道緊接署 就是右彎,在跑道 右側將可取得道具







▲在起跑點之後緊接 署便是落差坡道・以 及一連串和級的豐道。



▶在此種道路狀況下 ・難免會打滑・要特 別注意唷!!



▼在通往終點 的直線胞道上 · 別忘了鉀滿 油門向前衝刺

▶ 在激烈賽車的 同時・也提防突 然落下的冰柱喻





▶ 在雪遊過後緊接 署又是一個驚險的 雙道!



▲ 將可進入可自由拿 取各類道具的路段。









▶ 保持在費 道的中央。



















▲可別忘了 **减速慢行**唷



EVOFLAMMAS

ROUNDS 熔岩跑道









◀術入近乎90 度直角狀的豐 道内・千萬要 小心閃躲山壁



▲側出最終彎道・ 加速向終點童進吧!!



▲ 溶岩地帶!



グレイテストナイン

體風煙班

包括目前大聯盟的12支球團的隊伍都收集在本款遊戲當中。 玩家不但可以欣賞到大明星打球,還會看到實況轉播的球賽。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

■發行廠商/SEGA ■發售日期/發售中 ■定價/¥5800 ■©SEGA

廣角度攝影及原音重現有如身歷其境!!

雖然本款遊戲已經在其他 機種上出現過了。但是製作本 款遊戲的製作群們,再次地加 強本款遊戲的演出表現,以及 美化音聲效果。使得本款遊戲 更加地逼真完備。在重新改善 的過程中,我們取消了投打畫 面和球場全體書面間的切換; 而直接以一個概觀的書面使得 比賽更順利的進行。這是以往 所沒有的,第一眼看到後必定 會覺得很新鮮。另外又增加了 許多攝影的角度,使得玩家可 從不同的角度觀看比賽,更具 臨場感。在音效的方面,本款 遊戲亦以錄音的方式將播報員

的原音呈現在遊戲裡頭,讓人 感到非常的親切。另外對於在 觀衆席上的觀衆的加油聲,製 作群也費了許多工夫; 遊戲中 總共設計了五種聲調(包括關 東、名古屋、大阪、廣島、福 岡等五地的方言)。玩家選擇 其中之一來替自己喜歡的球隊 加油。

想要玩好棒球遊戲,必須 具備高超的操縱技巧,這樣才 能夠從遊戲中找到樂趣。玩家 必須從最基本的技巧開始練習 ,等到熟悉了再進一步要求更 高的技巧。如此一來,便可以 輕鬆地掌控整個遊戲了。

揮擊/

先決定站在打擊區的位置 ,然後等投手投過來之後便可 揮棒打擊。只要調整揮棒擊球 的時間,就可以控制擊球的方 向。在揮棒打擊的瞬間,如果 按著方向鈕的上方,則擊出滾 地球的機率較大; 相反地, 如 果按方向鈕的下方,則擊出高 飛球的機率較大。可依照打擊 者的打擊能力,來決定打什麼 樣的球。如果是採用觸擊的話 ,在棒子觸擊到球的一瞬間, 玩家可以調整球飛出去的方向 ,可用來打內野安打,強迫取 分或使壘上的跑者向前推進。



但人人都想打。



跑壘

每位選手的跑壘速度對於 盜壘、離壘距離、滑壘、撲壘 操作上都有很大的影響。特別 是在壘上有跑者時的操作。當 擊出高飛球時,如果球還沒落 地之前,跑壘者會處在壘和壘 之間。如果球形成安打,則飽 **壘者會自動進壘。如果被接殺** ,跑壘者則會自動回壘。



遊戲模式共有7種,玩家 可以選擇自己喜歡的模式來進 行比賽。如果玩家 熟練的話, 可以增加更多的趣味。

公開賽

公開賽是只有比賽一場的 遊戲模式,可以進行對CPU 戰或2人對戰等。





玩家可進行30~130場 的對抗錦標賽。



錦標賽

4~12支隊伍的錦標賽 只要輸了一場就會被淘汰掉, 所以每場都必須小心翼翼。



臨場感十足!畫面精彩逼眞

投手/守備移位

投手的投球種類有曲球、 快速球、左變化、右變化等等 ,分別須按方向鈕的上下左右。 投手站在投手丘上的位置是 由L/R鈕操作的。如果要控 制球速的話,則是以按住投球 鈕的時間長短來決定的。假若 能夠善用的話則可以很容易地 將打者給三振掉。

另外在投手投球之前,也可以更動內外野手的守備位置 (方向鈕+informat ion鈕)。但並不是每一球 都要加以設定,不然會很麻煩 ,除非是遇到一些特殊的情況



间度。 【型量真來做守備上的能力以及是否有量上的能力以及是否有量上的

明星賽

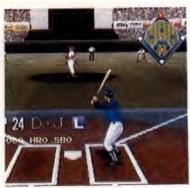
將兩大聯盟的明星球員齊 聚一堂作一場表演賽。



全壘打比賽

將一群強打者集合起來, 比賽看誰可擊出最多的全壘打 。最高的記錄是10支。



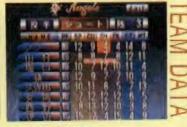


▲在投球前先決定要投的球路。



球隊資料

這是可以製作自己喜歡的 球隊的一種特殊模式。



棒球資訊

可以從表中看見去年日本 職棒的所有成績資料,巨人隊的球迷,一定會很高興。



接球

當球被打擊出去之後,就 輸到內外野手的工作了。如果 是高飛球的話,在球要落地的 地方,會出現一個標示(當然 也可在遊戲開始時的選擇設定 中來取消標示)。所以只要指 派一個最接近球的守備球員(會有圓形的指標出現)前往接 球。如果在普通速度的情況下 無法趕上接球的話,便可以按下絕技鈕撲球,有時還可以順利地將球給攔住。接到球之後,可以選擇傳向壘包,或者是不傳出去而只移動接到球的防守球員。所以在遇到一壘附近的滾地球時,必須謹慎的處理



廣角度攝影的妙處

比賽進行中,只要到了某一段時間,就可以設定畫面來表示球場全體的概觀。總共有四個角度畫面,平常的時候只





要使用中間角度的畫面就可以了。如果是為了使畫面看起來 更有迫力,也可以將畫面調到 低角度畫面或高角度畫面。





極上パロディウスだ!

極上原狂大射擊

完全使用原色的華麗世界有風趣的主角人物們,及充滿爆笑 歡樂的射擊遊戲,終於完全移植到SS版了喔!



■發行廠商/柯拿米 ■發售日期/發售中 ■定價/¥5,800 ■©KONAMI

充滿爆笑的射擊遊戲登場

「極上瘋狂大射擊」是橫 向螢幕型的正統派射擊遊戲。 搭載著"強力膠囊"及"強力 鈴噹"加強主角力量的系統, 具有高度戰略性的射擊遊戲。 另外,稱之為"精裝豪華版" 就如其表面意思一樣,「極上 瘋狂大射擊」,就成了便宜又 划算的二集精裝了喔!

SEGA SS版極上緬 狂大射擊因為較 P S 版晚發售 ,所以品質更佳。活用動畫拼 合機能優越的SEGA SS

硬體特性,無論多麼巨大的人 物出現,都能夠使衆多的人物 同時飛繞著。還有,不必像P S版一樣,需要等待讀取CD -ROM的時間。

當然,音源是CD-RO M。所以,可以享受到比專業 用更高品質的BGM之樂趣。 人物出現、飛行型態等等遊戲 相關的要素也完全移植。成爲 SEGA SS版截至目前極 上瘋狂大射擊最完美的製作成

華麗畫面中動作 順暢的可愛人物



▲ 研乾以動畫拼合技術製作・一 站都感覺不出處理速度看任何中



畫面比率可以變更。加上

大型電玩版原始的畫面比率,

也備有家庭用電視的書面指令



▲ 令人驚奇不已的是·小喧喧(i) 同時成群出現。



▲即使龐大數目的人物同時出現 完全不會因此而處理諫傳低器

















極上瘋狂大射擊"之基本知識大集合!!

強力膠囊

強力膠囊在一打倒敵人時 ,就會出現。在每一關開始的 時候會有大量強力 膠囊出現, 可以快速增強力量哦!



藍色強力膠囊

藍色強力膠囊,會對畫面 上全部的小囉囉造成傷害。

紅色強力膠囊

讓白機力量加強的強力膠 囊。可不要漏掉任何一個加強 力量的機會!

▲差色強力影響在訪啟時使用。



比克 **(1)** (2) (3) (3) (4)

具有穿透力的"雷射"雖

然也不錯,但是向斜前方發射 子彈的"雙打"更棒喔!



"很有效。"機器拳擊"也想 快點取得。

向後方射擊子彈的"鐵鎗

能上下浮游的配備,使用



光子

方便。各個武器都威力超強。 鄭重推薦喔!



艾爾

最多可向八個方向射擊子

彈的"旋轉攻擊",威力強勁 。只要能避開子彈就算過關。



章魚 | **(日本) | (1)** | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1) | (1)

助

雷射"及"章魚槍",有說不

攻擊大範圍敵人的"波狀"出的強勁可靠。



大郎

企鵝 | W | W | W | W | OH | W | 具威力。"廣射槍"雖然威力

穿透力高的"企鵝彈"最

強勁但卻不易使用。



曼波 | 三 | 三 | 三 | 三 | 三 | 三 |

邊迴轉並穿透敵人的 " 螺

旋雷射"威力強勁。但不易發 現敵彈是其缺點。



伙

最多可向前方九個方向發

射子彈的"這像伙",彈幕集 中前方相當具有破壞力。

強力鉛膿

和強力膠囊一樣,強力鈴 當也是在打倒敵人時就會出現 。 一打擊鈴噹顏色就會改變,



根據顏色強化力量的效果也會 改變。但有時也會產反效果, 總之,要好好利用。



增加得分

得分增加。連續取得畫面 上的黃色鈴噹,分數就會一直 上升,可要一個都不留的取到 喔!



菊一文字

在前方將雷射延伸出來的 誘導子彈向上下方發射。最多 可儲存到三個。自機無法躱過 障礙時的實物。



擴音器

一定時間在自己的面前會 出現擴音器,以旁白攻擊敵人 。雖然強力,但是旁白長短不 一,不易使用。



超級爆彈

引起畫面上大爆炸,使衆 名的敵方受傷,與藍色膠囊不 同,最多可儲存到三個,所以 好好利用。



巨大化

白機變得巨大,在一定時 間內呈現無敵狀態。但是,這 段時間內不得發射子彈,使用 方法稍難的實物。



全部膠囊

書面上的小囉囉全都變成 強力膠囊或強力給噹。遊戲重 新再開始時非常好用。



1~4 關攻略指南

第一間 起重機關

因為遊戲剛開始,敵人的 攻擊並不猛烈。起重機的攻擊 雖然難纏,但是上下啓動有一 定的規律,所以只要先觀察清 楚就可輕鬆過關。

安娜·巴布羅和梅羅

這一關的頭目會在原地不停地轉,旁邊還有許多小囉囉

。位在畫面左上方位置的話,

是不會受到攻擊的。弱點是頭

间的梅羅拉。



會不斷出現。 ■標,一直到後面體 一直到後面體



▲巨大的柯拿米看板,一旦移到 後方,再集中攻擊起重機的話就 可輕易破壞。

第二關 海貓鶥

和上一集一樣的 / 海貓戰 艦 / 也重新包裝再度登場。海 貓戰艦並不會來襲,但卻要小 心戰艦附近的小囉囉角色!



海底的景色深廣而



▲在水中的速度也不會變慢,所 以不需要提高速度。

里佳與依拉哲

毫不間斷來襲的 / おほほ / 的字攻擊力很強勁。因為魔女里佳的攻擊很強硬,所以要用具穿透力的武器來對付。此外,還要特別小心魔女的尾巴,被她的尾巴打到就完了。



▲美麗頭目, 弱點是臉。要小心 避開它的尾巴攻擊。

第三周 點心園

這一關是配合自機的移動 ,上下轉動的畫面。但是,盲 目地轉動的話,反而會被牆壁 夾住而犧牲。好好利用會破壞 牆壁的敵人。



▼草茵、奇異果等k 吃的水果有時卻是致



▲也有具強力膠囊的小囉囉。

▲一將牆壁破壞後,要注意落下 的糖果點心。因為無法破壞,所 以快速通過才是上策。

第四國 交通標誌聲

這一關的畫面會強制性的 上下轉動,所以在第二階段時 不加快速度的話會很吃力。轉 動前會出現標誌,要儘早作好 *準備。



就會變在側畫面。
時要特別小心・否問



▲也會出現冒牌標誌不要被騙了 ,強制轉動前先移到好位置的話 ,較容易避開子彈喔!

瘋狂核心

比巨大的誘導彈更恐怖, 有上下來襲的魔手。雖是會持續的前進,但不至於被擠扁, 所以保持冷靜。





▲ 弱點是信號的鏡片部分,集中 火力攻擊吧! 只要火力夠強,其 實這一腳並沒有那麼可怕。

食通大王機器1號

配合輕快的曼波旋律發動 攻擊。雷射發射的角度有二處 所以要懂得停留在最佳位置, 避開攻擊。

快解決它



▲當鶴巴要張開來的時候,表示 將開始攻擊。只要朝著它的鷗巴 猛射,並小心不要被它夾到。

5~7關攻略指南

第五關 SD頭目舞台

瘋狂大射擊系列的首領 S D 化後登場。雖是小角色卻很難對付,所以要特別小心。前半部的板子不容易破壞所以先不要理會。



以盡情提昇威力。 「關選有很多廖慶 - 可以盡情提昇威力。」



▲前方板子不射擊256發以上的子 彈是破壞不了的,就算持有機關 槍也沒轍。

卡布其諾

用膠囊攻擊的美妙頭目。 不過偶爾會用鐵球攻擊,要非常小心。只要有防護罩就沒問題。核心受到攻擊還會叫"痛" "怒"字樣,眞有意思!



▲只有擊中轉動中的核心才算有效 攻擊。

第六關 小白兔舞台

巨大的錘子無法破壞,所以就算攻擊也是徒勞無功。只好從錘子的底端或攻擊範圍以外的地方通過。小囉囉角色會不斷地鑽出來,要小心點。



▼這裡要特別注意極 上會冒出一隻怪鳥.



▲背景畫面雖美,但是混亂的動 畫卻不易發覺敵彈。

竹取公主(

從竹簾出場的竹取公主弱點是臉部,所以可以拼命攻擊她的臉。巨大的兔子雷射會上下移動,而且攻擊火力有四段變化,一定要快速地從縫隙中逃脫出來!



▲竹取公主的火力攻擊,分成春 夏秋冬四個季節。

第七關 狄斯可舞台

感覺非常輝煌耀眼,還有 企鵝在跳舞,是個極為華麗的 關卡。前後都有可能出現敵人 ,所以只有不斷地射擊。到這 裡勝負關鍵就看反射神經了。



開她以外無他法。



▲通路非常狹窄,不易閃躲子彈。對這個遊戲不熟練的玩家,可 利用攻擊後方敵人來過關。

章魚A子(

獨具中性魅力的A子威力 很弱。只要它扇子一離手,隨 便攻擊就能輕鬆獲勝,但是, 其實它的後面是由非常兇惡的 頭目所控制…。

大王將屆!



▲ A 子圓滾滾的眼睛是弱點,就 攻擊這裡吧! 因為 A 子不會主動 攻擊,所以並沒有想像中可怕!?

『極上瘋狂大射擊』





制服傳説プリティーフアイクーX

制服傳訊

身爲組織或團體的一份子,卻也隱藏著女性的風韻而戰的12個女孩們…。除了女性風韻外,更要分析這個戰鬥遊戲的特性。

■發行廠商/想像者 ■發售日期/6月8日 ■定價/¥7980 ■©IMAGINEER



日本全國美少女戰士對戰格鬥!?

這一款遊戲是SFC版「制服傳說」的高級版。登場人數增加,共計超過20分鐘的全方位戰鬥效果,以及新設定的1~6人編制之團體戰"團體遊戲指令"等,(之前的指令,"VS指令有"故事指令"、"VS指令而已)各方面都增加了新穎要素令人雀躍不已。各位主多。各質型動作也變得更多彩多多,風情萬種,性感度又增加了5倍(?)。

這一點是最令男性玩家興奮的地方(※這個遊戲僅向18



▲隊伍遊戲指令和柔道的團體戰 一樣,以淘汰費的方式進行。獲 勝者以殘餘的體力參加一下一次 比賽。

歲以上者推薦)。可以好好享 受單純戰鬥遊戲所享受不到的 樂趣。



▲登場人物清一色都是女孩子。 可愛的臉蛋,大夥都認真應戰。



▲ V S 指令是家庭對戰遊戲心備 的指令、和朋友一比高下吧。不 只是普通的格鬥遊戲,還加上特 別的技巧哦。



遊戲的操作方法是個方向 鈕+6個鈕。有弱中強3階段 的拳擊、踢腿攻擊與配合方向 鈕延伸出更多樣化的技巧。普 通技巧的攻擊位置或攻擊範圍 ,依指令輸入之必殺技的種類 等,每位主角的技巧都不盡相同(接近時的投擲技巧鈕也不同)。接著就向大家介紹這些技巧的特徵,希望能作為遊戲時的參考。

▶ 移動速度或跳躍的高度也因人 而異。有效戰術也因個人身材而 異、所以要多加研究。





17歲/牡牛座/A型/ 青森縣人/身高155cm/ 體重46kg/三圍:85、 56、84/水手服



普通攻擊、必殺技都有一定的水準,但是攻擊範圍不大。因此,要應付對手飛躍降下來的襲擊或許將是一場苦戰的不一定。拿手好戲是無敵异學。等好人不一定。拿手好戲是無敵反擊,所以使是沒打中對手容易被反擊,所以使用弱踢腿即可。雙方所以使用弱踢腿即可。雙力不濟時,在離敵人稍遠處,利用時機連發的話,就會讓敵人不易靠近。

水手直拳

| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|-------|-------------------|----------|
| 水手拳 | ↓ > P | 向對方投火球 |
| 無敵昇拳 | →↓ > P | 跳高出拳 |
| 嗶嗶扣閃燈 | (體力1/3以下) 一回轉K | 求救主角撞擊對手 |



赤阪樹里

19歲/璧座/O型/ 東京人/身高164cm/ 體重47kg/三團:88、 57、88/性感舞孃服



普通攻擊,特別是踢腿具 威力。如果可以彌補身材高大 及跳躍力不足之缺點的話,能 依自己所長應戰。蹲低姿態時 用中、強踢腿會變成滑行,當 作飛力武器潛逃時可以使用。 跳躍因踢腿鈕的種類、飛躍距 離而隨之改變,所以要視狀況 區分使用。將對手逼到角落, 用拳擊鈕連打+不停歇的用拳 攻擊。

不知火舞 PART2!?

| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|------|---|------|
| 扇子功 | $\leftarrow \checkmark \downarrow \searrow \rightarrow P$ | 投擲扇子 |
| 連續拳擊 | →↓ > P | 振臂突進 |
| 跳躍攻擊 | ↓∠← K | 如在讀字 |



20歲/處女座/A型/ 北海道人/身高158cm/ 體重48kg/三圍:83、 58、84/護士服



靈巧運用多樣化的必殺技的女孩子,醫藥蓮篷頭是將對手逼到角落時可使用,但是卻對足部攻擊及飛力武器一籌莫展。大刺刺的旋風脚(判定相當於中段)是可勢的技巧、平踢腿(判定相當於下段)是回轉時利用可以流化移動的優勢,在中距離的方方。"等待戰法"也能進攻到好攻擊點。

| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|-------|------------------|---------|
| 醫藥蓮蓬頭 | P連打 | 向對噴注射液 |
| 助聽器攻擊 | ↓ > P | 高舉助聽器進攻 |
| 臀部攻擊 | →↓ > P | 用臀部撞對方 |
| 旋風腳 | ↓儲存个K | 劈腿倒立迴轉 |
| 大踢腿 | ←儲存→K | 大張兩腿攻擊 |



黃織涼子

18歲/水瓶座/B型/ 京都人/身高166cm/ 體重47kg/三圖:83、 57、85/日本和般



| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|------|-----------------------------|-----------|
| 痛鞭 | ↓儲存↑P | 用長鞭的長距離攻擊 |
| 秘密耳語 | (接近)↓儲存个P | 在對方的耳邊大叫 |
| 火拳 | ←儲存→P | 投擲火球 |
| 快速突襲 | $\rightarrow \rightarrow K$ | 以突襲接近對方 |
| 叩肩攻擊 | ←儲存→K | 叩肩攻擊 |



紫崎空美

22歲/牡羊座/B型/ 千葉人/身高168cm/ 體重52kg/三圖:88、 59、84/空中小姐服



必殺技全部都是踢腿鈕, 所以,普通攻擊時也以踢腿為 主較方便。蹲低強踢腿的滑行 也多積極使用。與攻擊範圍非 常廣大的上昇踢腿併用的話, 效果更好。要內……使用強的 話,就如同要跳出畫面似的大 跳躍,可使用於奇襲。強力 2 連發的雙踢腿,或跳躍攻擊… …等,多用於中距離時以發揮 其威力。

漂亮空姐!!

| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|--------|--|-----------|
| 要魚?或肉? | ↓ ∠< n | 高速跳躍後降落攻擊 |
| 臀部攻擊 | → ↓ ↓ K | 由臀部撞擊對方 |
| 雙踢腿 | \rightarrow \checkmark \checkmark \leftarrow K | 猛烈踢腿 |
| 上踢腿 | ←儲存→K | 範圍長的踢腿 |



20歲/牡羊座/AB型/ 高知縣人/身高164cm/ 體重50kg/三圍:90、 57、88/教師白色工作服

→ 但卻非常具有威嚴。 ・但卻非常具有威嚴。 很適合她呢? 如描繪環山的鐵軌一般的教師攻擊,不論是上昇中或是下降中都算是攻擊動作。想要扳回劣勢時一舉成功。粉筆旋風因為身體擺動過大,所以在與對手短兵相交之時最好不要的實際,問題的(?)在那裡立定的攻擊判定較不不完如之時,只要用防禦即可輕鬆躲過一起,只要用防禦即可輕鬆緊急一切。按鈕的儲存在跳躍時也不知。

| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|-------|--------------------------------|---------|
| 粉筆旋風 | ←儲存→P | 投擲粉筆 |
| 在那裡立定 | 弱P(K)+中P (K)+強P(K) 儲存後解除 | 讓對方變僵直 |
| 教師攻擊 | →儲存个K | 攻擊對方的大腿 |

和野警子

21歳/獅子座/A型/ 名古屋縣人/身高170cm/ 體重53kg/三園:89、 59、90/女警官制服



普通技巧雖具威力,但變化卻極其平凡。但是一變成接近戰時就會在打鬥中增加攻擊力。特別是立定跳踢,不論弱中強都變成與普通攻擊不同的攻擊型態,能夠連續命中對手令人直呼過癮。必殺技也是從接近位置開始變化增加。利用跳躍翻滾到對方前面以臀部彈壓或後面的……指令先輸入的話更強力。

調皮警花

| 必殺技名 | 指令 | 效果 |
|-------|---------------------|---------|
| 迴力警棍 | (接近) ↓ ∖ → P | 向對方投警棍 |
| 打屁股 | (接近)→ ↓ \ P | 揪住對方痛打 |
| 正後方是誰 | ←→K | 遮住眼睛 |
| 連環踢退 | ↓ | 倒立迴旋踢 |
| 喝飲料 | P連打 | 喝飲料恢復體力 |



桃山愛

14歳/天蠍座/AB型/ 廣島縣人/身高147cm/ 體重40ks/三曜:72、 55、74/體操服



嬌小又具跳躍力,因此要活用其機靈性將技巧靈活運用 是很重要的。與其他的普通攻擊相較下具有威力的立定強拳擊(中段),及攻擊判定廣的 跳躍強踢腿等技巧配合使用。 能不被對方鎭定而靈活移動。 恢復體力的香蕉在與敵人相距較遠時再找機會吃(以弱中強 變換回復的狀況)。咬合攻擊 在接近對方時不按鈕的話就 沒用了,這一點可要注意。

體育健將

| 必殺技 | 指令 | 效果 |
|------|-----------------|---------|
| 咬合攻擊 | 弱P+中P+強P | 咬住對方 |
| 大會操 | ↓ ∠←K | 揮動雙手 |
| 吃香蕉 | ↓ > P | 吃香蕉恢復體力 |



綠川南

17歲/射手座/O型/ 大阪人/身高160cm/ 體重45kg/三團:82、 55、83/休閒服



| 必殺技 | 指令 | 效果 |
|-------|---|----------|
| 中踢腿 | ←儲存→K | 劈腿攻擊對手的臉 |
| 後踢 | $\leftarrow \checkmark \downarrow \searrow \rightarrow K$ | 連踢對手的臉 |
| 劈砍 | $\rightarrow \downarrow \searrow K$ | 跳躍劈砍 |
| 變明天天氣 | K連打 | 踢出自己的鞋子 |



山吹柔

16歲/天秤座/B型/ 編岡縣人/身高152cm/ 體重44kg/三圍:80、 56、80/柔道服





可以取得天下!(應該?)向全勝挑戰。如果是你一定向全勝挑戰。如果是你一定

身材嬌小但普通攻擊卻頗 具威力(尤其是強踢腿派得上 用場),移動速度、跳躍力也 都很厲害。而且蹲低的話朝上 段的攻擊或是閃躲飛行武器都 令人激賞。就連沒有飛行武器 的山吹,也能應付所有狀況的 戰鬥,是個全才型的角色。她 的必殺技在跳躍時操作操縱桿 馬上就搞定。7年殺的話以蹲 低弱攻擊的連發銜接較具效果

功夫高手

| 必殺技 | 指令 | 效果 |
|------|--------------|---------|
| 摔角 | 一回轉P | 揪住對飛扔擲 |
| 火爆臀部 | 一回轉 K 用臀部坐踏住 | |
| 7年殺 | ↓儲存P | 繞到背後踢臀部 |



18歳/雙魚座/O型/ 新潟縣人/身高158cm/ 體重48kg/三層:86、 56、86/服務生制服



具跳躍力,在空中的攻擊力很強。移動速度也很快,雖高挑,但卻動作機靈具機動性為其所長。可要切記利用投擲拿手武器飛盤,以取得主攻權始能致勝。對空攻擊之還擊攻遊路數壓發騰。對空攻擊之還擊攻擊的家庭餐廳踢腿對跳躍攻擊的話,蹲低強踢腿的滑行,或者強跳躍的臀部攻擊等都很方便利用。

可愛的服務生

| 必殺技 | 指令 | 效果 |
|--------|---|------|
| 投飛盤 | $\leftarrow \checkmark \downarrow \searrow \rightarrow P$ | 投擲托盤 |
| 家庭餐廳踢腿 | ↓ ∠←K | 向上踢起 |



逓莉・克莉斯汀

23歲/處女座/A型/ 沖繩縣人/身高160cm/ 體重47kg/三圍:88、 58、85/修女服



整個故事的最後一位角色不僅普通攻擊,連必殺技都集強力於一身。蹲低姿勢的出拳攻擊,在攻擊判定的大物體(強是上方也有攻擊判定的妖怪出現)時出招,所以在地面上的接近戰,是所向無敵的吧!必殺技則有飛行武器的十字架迴力棒,及橫向攻擊判定大的甩髮攻擊特別具威力。頭髮…可因按鈕種類而調節。

| 必殺技 | 指令 | 效果 |
|--------|-------------------------------------|----------|
| 阿門 | P連打 | 懸十字架恢復體力 |
| 十字架迴力棒 | ↓ > → P | 投擲十字架 |
| 修女劈砍 | ←儲存→P | 劈砍攻擊 |
| 甩髮攻擊 | ←儲存→K | 旋轉頭髮攻擊 |
| 修女 | $\rightarrow \downarrow \searrow P$ | 用手肘撞擊對方 |



讓你更有"溫柔女人香"

只是爲了贏而遊戲的話,那就連續使用特殊技巧,不過這樣玩就沒意思了。難得操縱這些可愛的女孩子,所以打算開發像"看見乳溝"之類的戰鬥技巧型態。充分利用你的好奇心(及好色心)去發掘更誘人的女人香。



充滿女人味的漂亮戰鬥

可愛的主角們會歷經什麼樣的戰役呢?光是在紙上說明很困難,最好還是本人親自去鑑賞。在這裡,附錄的CD-ROM中收錄有遊戲畫面。收錄時間雖短,但是看到這樣的畫面,玩家一定覺得不錯吧!

▶所有的刺激戰鬥都包涵了無限的 綺思。很有着頭、請別錯過。



SUPER HAR AND A STATE OF THE SUPER HAR AND A

輝水晶傳説

3種秘技 讓你順利看到結局!!

你是否正苦於在遊戲進行 的過程中,遭遇無法破解的瓶 頸而至今都不能完全破關呢? 各位陷入水深火熱的暖男怨女 們有福了。下面的報導將讓你 茅塞頓開,功力大進,看了我 們為您準備的祕技饗宴,將讓 你在最短的時間內,成功的看 到結局畫面!

驚異的隱藏指令 3連發!!

選關指令秘技

首先在出現OPTION畫面的 時候,用2P搖桿依序輸入左 、右、左、右、上、下、L、 R、再按START 鈕;然後在標 題的畫面中,用1P的搖桿依 序輸入上、下、左、右、L、 R、A、Y、C、Z、B、X 的指令。如果成功的話,當再 回到標題畫面的時候,就會變 成可以選關的情況了。按上、 下鈕就可以選擇想要玩的關卡 舞台,等遊戲再開始時候,就 會從所選的那一關玩起。怎麼 樣,是不是很棒呢!



▲在OPTION畫面中、先 不要急著設定,先輸入 祕技的指令吧!



· 中,記得先用秘技。中,記得先用秘技。

成功輸入指令!!

▲ 秘技使用成功的話,就變成這種可以選關的畫面了。



多時間在前面的舞台了。
 從任何一關玩起,想早一點從任何一關玩起,想早一點

體力回復秘技



當機時的自殺指令

在使用無敵的秘技時,雖然不論在任何情況下皆不會死,但也會遇到不死就無法繼續進行遊戲的情況。這個時候,就可以用自殺指令來解除無敵狀態,只要在遊戲進行中按暫停再輸入L、A、R、C、B的指令,就會馬上死掉,雖然

會損失一隻,但總比卡在半路 上進退不得要好。



因此而當機!
因此而當機!

無敵指令秘技

在這裡要為大家介紹真正的究極祕技一「無敵指令」!看到了嗎?是無敵呢!在遊戲進行之際按暫停,再用1P搖桿輸入上、Y、左、A、下B、右、C的指令,立刻在一瞬間變成無敵狀態!從此之後,敵人的任何攻擊行動,對主角亞斯塔爾均不再有任何的傷

害威脅。而且即使掉進洞裡面 也會繼續出現在畫面上!怎麼 樣,果然是究極奧義的秘技! 不是嗎!

超級好用的指令!

現在都不怕了--你前進的東西・ 一直阻覆





▲就算掉到湖裡去,也只是濺起 些水花,毫髮無傷!

DAYTONA USA

在賽車場上竟有馬在橫衝直撞!!

在「DAYTONA USA 」的遊戲中,竟然出現一匹馬(!?) 一直在玩家之間盛傳著的這個小道消息,幾經証實果然是真的!在極速奔馳的賽車陣中,這匹馬竟然也煞有其事的跟著 衆車疾馳!這究竟怎麼回事? 另外,我們也將爲各位公開在 SATURN模式中出場的十輛車的 性能,你也可以親身嘗試,感 受一下哦!

條件是全賽程均得第一!

想要看到馬在賽車場上奔馳,可不是那麼輕鬆的一件事哦!玩家必須在SATURN模式中的各級比賽都奪得第一名,而且遊戲的難易度等級也必須要在中級以上才可以。由於比賽的記錄會記錄在SATURN的本體之中,所以每一次的比賽可都是輸不得的哦!各位喜好這一款遊戲的玩家,你現在也可以

趕快試試看哦!



▲選擇比賽車子的畫面,這一次 好像可以選擇馬了哦!

有3種視點可供選擇!!

馬的視點一共有3種,唯 獨沒有視點2,因為視點2是 從馬背上往前看的,不過這匹 馬應該是沒有人騎才對,所以 自然就沒有視點2了。也許有 的人會覺得有匹馬在前面挺礙 眼的,不過畢竟還是蠻有意思 的。馬的3個視點中,我覺得 視點3最有意思,因為從這個 視點可以很清楚看到馬的一舉 一動!



最爆笑的環場開賽畫面!

如果在初級實程中選馬的 話,在一開始環場開賽的畫面 中,就會出現馬在場奔騰的鏡 頭,而音樂的聲音也會變得高 亢大聲起來,眞的非常有意思 !不要懷疑,現在就按下開始 鈕,一起來爆笑一下吧!



見識一下驚人的性能!

這匹馬的正式名稱,叫做DAYTONA UMA ! 分為兩種,自排馬(??)是茶色的,而手排馬(??)則是灰色的!雖然感覺上好像是英國種的實馬,但仔細看一下牠的體型,倒也有點像阿拉伯系的馬呢(笑)則這匹馬的加速力很高,但是並不會像一般馬一樣的急轉彎;另外,如果和其他車子相碰的話,速度會大幅下降哦!



子相比,毫不遜色!



315 KM/I





無不起車子一種。

在草皮上也健步如飛!

這匹馬的最大優勢,就是即使是脫離了正常的跑道而跑 進兩旁的草皮上,也不會因而 減速!另外,由於沒有進維修 場保養的必要,所以也可以直 接通過維修區而不會停下來, 沒辦法,誰叫牠是馬!



▲即使跑進車道兩旁的草地上, 依然可以順暢加速,畢竟草原才 是牠最熟悉的跑道!

可改變上級賽程中 傑弗瑞銅像"的姿態

在上級實程中,有一座" 傑弗瑞銅像"相信大家應該都 有看過吧?在這裡有2種可改 變銅像姿勢的秘技,做法相當 簡單哦!第1種方法就是在上 級賽程中進行"逆走"並朝向



傑弗瑞銅像所在的位置前進。 當你以"逆走"的方式抵達銅 像所在處時,你將會發現傑弗 瑞銅像竟然"倒立"了!另一 個改變銅像姿態的秘技做法為 : 將車開到銅像前並停下來。 然後再連打 X 按鈕的話,你將 會發現傑弗瑞銅像竟然有如跳 舞般一直轉個不停!!



▲以X铂速打的話,咦…!? 傑弗 腨絧巖竟然儗跳舞般轉了起來呢

讓小馬也一起上陣参賽吧!!

首先,在OPTION畫面中, 將「ENEMY LEVEL」設定為「 NORMAL」以上,然後再選擇「 SATURN MODE」來展開比賽。 若在初級、中級、上級賽程中 皆取得第1名的話,然後在「 SATURN MODE」的「MISSION

SELECT」中,將可以選擇「 DAYTONA UMA 」。之後將模式 調整爲「ENDURANCE 」來參加 比賽·若在初級80圈、中級40 圈、上級20圈的比賽中皆取得 第1名的話,此次將可選擇「 度更較一匹馬要快許多呢!!





可讓6款原作賽車全部登場

相信各位玩家應該知道, 若在各實程內皆維持前3名的 話,將可選用2款隱藏賽車(若全賽程皆取得第1名的話, 將可選用UMA)!! 但是,對於 初學者,要想在上級賽程中入 圍前3名內,可說要比登天還 難呢!因此,我們特地要提供 一項
秘技給這些初學者,做法 相當簡單,只要在標題畫面中 輸入 "方向鈕右下+L+R+ C+Y,然後再按START 鈕" 即可。據說此招秘技輸入法與 「VR快打」的段位認定之秘技 的操作法是相同的, 這乃是因 爲此次設計者與SATURN版的段 位認定模式之設計者,根本就 是同一人嘛!!因此,在秘技的 設計上自然會用固定的設計法 [編 !!

在標題畫面中輸入 "方向鈕右下 +L+R+C+Y"再按START





選用的隱藏實車,現在只要輸入 此填砌技,即可令這些隱藏車全 部登場了!!

又多好幾部

全部73首BGM-

在跑完全賽程後,可進行 簽名,若輸入某3個字冊的話 ,將可以聽取SEGA的遊戲BGM 。相信此項秘技,大家都知道 吧!其中,與大型電玩版相同 的23首BGM ,在先前我們已經

爲各位玩家公開過了!實際上 ,在SATURN版中,尚新增了50 首新的BGM (亦即全部共有73 首!)以下,我們就為大家公 開這些曲目吧!!



| ! | 的 | 4 |
|---|----|-----|
| | 弘 | 必須 |
| | 下 | 至 |
| | 進 | |
| | 订 | 700 |
| | 음 | 至 |
| | DI | 19 |

| 義名輸入字田 | 原遊戲名稱 | 原曲 | |
|--------|------------|-------------------|--|
| A.B | 衝破火網 | After Bumer | |
| E.R | 最後之戰 | Main Theme | |
| EXN | 光明之劍 BGM A | | |
| G.F | 小蜜蜂大戰 | Beyond The Galaxy | |

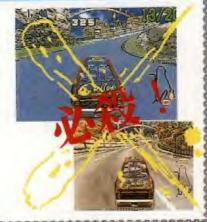
| 義名輔入字母 | 原遊戲名稱 | 原曲 |
|--------|-----------|----------------------|
| GPR | 弱土 | Time Attack |
| H.0 | 扒車大賽 | Main Theme |
| 0.R | OUTRON | Magical Sound Shower |
| ORS | OUTRONNER | Adventure |
| P.D | 王座決定戰 | Like The Wind |
| QTT | 雙向出擊 | BGM I |
| R.M | 外星勇者 | Soup Up |
| S.C | 太空勇士 | Game Start |
| S.F | 垂直攻擊 | Opening |
| S.H | 時空戰士 | Main Theme |
| SDI | SDI | System Down |
| SH0 | 超級機車賽 | Sprinter |
| SMG | 超級摩那哥GP | Adve tise BGM |
| T.B | 藍色霹靂號 | Buring Point |
| TOR | 超級瘋狂大賽車 | Rush A Difficulty |
| V.F | VR快打 | Akira Stage |
| V.R | VR賽車 | Polygonic Continent |
| VMO | 石中劍 | Swords Of Vermillion |
| BNB | 高橋大作戰 | 摩天樓的主題曲 |
| DST | 大戰鬥 | Beat Away |
| GDA | 戰名 | Wilderness |
| TET | 俄羅斯方塊 | Tetrimix |
| VFT | VR快打2 | Lion Stage |
| KOS | DAYTONA | King Of Speed |
| LGA | DAYTONA | Let's Go Away |
| SKH | DAYTONA | Sky High |
| P.P | DAYTONA | PoUnding Pavement |
| KK | 原創曲 | Theme Of Ucki |
| AKI | VR戰警 | Advertise |
| ANI | 獸王記 | Rise From Your Grave |
| AO. | 超級摩那哥GP | Name Entry |
| ASA | 超級直擊 | Fanky Bomb |
| DEK | VR戰警 | Advertise |
| H.S | 恐龍大作戰 | A.HI.RU. |
| HSB | 小蜜蜂大戰 | Defeat |
| GA | 魔法寶石2 | Select |
| ISO | 超級賽車 | Poker Face |
| JIM | 大聯盟 | Title |
| K.T | 機車大賽 | Adv |
| KAG | 衝破火網 | Maximum Poner |
| KAO | 黑暗之王 | Toast! |

| 簽名輸入字母 | 原遊戲名稱 | 原曲 |
|--------|---------|------------------|
| A.Y | VR快打 | Akira Stage |
| J.B | VR快打 | Jacky Stage |
| S.B | VR快打 | Saran Stage |
| PAI | VR快打 | Pai Stage |
| K.M | VR快打 | Kage Stage |
| W.H | VR快打 | Wolf Stage |
| 1.M | VR快打 | Jeffry Stage |
| LAU | VR快打 | Lau Stage |
| KAZ | 格鬥列傳 | BGM1 |
| KEN | 獅火 | Title Demo |
| KOU | 天空魔城 | Title |
| M.M | 超級機車大賽 | Outride A Crisis |
| MAS | 直擊作戰 | BGM2 |
| MIT | R360 | Earth Frame G |
| МММ | SDI | Blue Moon |
| NAG | 空戰奇兵 | 0penning |
| NAK | 藍色霹靂號 | Type2 |
| OKA | 賽馬英雄 | 戦元!レンタヒーロー |
| OSI | 超級瘋狂大賽車 | Vivacious |
| BAO | 異形風暴 | Break Out |
| TAK | 藍色霹靂號 | Type3 |
| TRS | R360 | Earth Frame G |
| UME | 麥當勞叔叔 | MJ-Dance |
| YAM | 黑色風景 | Choice |
| YAN | 魔法寶石 | Fitthy |
| YUI | 另一個世界 | Good!Let's Go |
| GLC | 空戰神兵 | Air Battle |

「DAYTONA USA」全部73首BGM全部公開!!

時間競賽必殺技大公開!

在「DAYTONA USA 」中, 最具有賽車風味的部份,當然 就是 "時間競賽"!相信有不 少玩家,可能已經遇到某些瓶 頸,而無法再創更短時間的紀 錄了吧?因此今天我們所要爲 大家揭露的,正是所謂「BEST TIME終點衝刺3大必殺技」! 希望大家務必好好掌握住,以 這幾招新技巧,來幫你創下個 人的最高紀錄!!



撞毀自車即可提昇5km/hr.!?

在時間競賽模式中,若能 將自車嚴重撞毀的話,據說可 將車輛基本性能的最高速度再 提昇5KM/HR!這一招,肯定 沒人想到吧! 如果你不相信的 話,不妨馬上操作看看!對了 ,使用此項必殺招式所要注意 的一點是:它只在初級實程中 有效而已!



▲ 在初級實程中, 就是此招了! 若蛇 行駕駛的話,將可再提昇5km/hr.!!

快速換檔以高速過彎!

此招必殺技巧即使是在大 型電玩中也能使用,操作方法 相當簡單。就是在進入彎道前 ,將排檔器由原先的4檔,在 瞬間內切換至1檔。如此一來 ,將能夠保持高速過彎!不過 ,此招秘技的唯一缺點,就是 要一段時間來適應這種操作法 。一旦玩家能順利掌握時,它 將絕對可以幫助你爭取更多時

間哦!但是,要提醒大家注意 一點:它只在中級賽程有效!



▲黃色車效果最佳!其時速 可達300km/hr.以上!

由修理站直衝終點以縮短時間!?

此招可說是初級實程中的 超巡殺技。相信大家應該都知 道,在初級實程中可由通往修 理站的賽道來節省時間吧?事 實上在最後一圈終點衝刺時也 可用此招技巧!玩家若能善用 此技巧的話,將可節省約15秒 的時間哦!!



▲ 在看見終點線時, 務必要 使用此技巧!

飛龍戰士

有用的三個秘

在此,介紹給各位玩家三 個有用的指令。但是,條件是 必須在開頭畫面中輸入。

第一個是無限接關:輸入 上、X、右、Y、下、Z、左 、Y、上、X。第二個是無敵 模式:L、L、R、R、上、 下、左、右。然後第二個是關 卡選擇:上、上、下、下、左 、右、左、右、X、Y、Z。

無限接關模式:

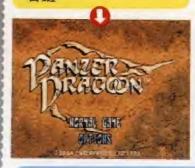
依序輸入上、X、右 · Y · 下 · Z · 左 · Y、上、X鍵。



令輸入成功 文字院表示

無敵模式:

依序輸入L、L、R 、R、上、下、左、 右鍵。



關卡選擇模式:

依序輸入上、上、下 、下、左、右、左、 右、X、Y、Z鍵。



▲ 可以利用十字鍵的上下來選 擇喜歡的關卡。

自殺指令

發現在遊戲進行之中,可 以隨時隨地使HP變成零的秘 技。方法很簡單,只要在游戲 的進行之中,同時按下L、R · A · B · C · 就可以了。如 此一來,HP就會在原地漸漸 地減少,馬上就會使遊戲結束 。這個秘技、雖然看起來好像 沒什麽用途,但是,對於想以 100 %過關的玩家們而言,若

是在途中有失敗的情形,使用 此秘技之後,就可以馬上重來 ,的確也是十分地便利。

> 同時按下L、R、A 、B、C鍵。



附加的遊戲指令

在此介紹會使遊戲樂趣加 倍的三個附加遊戲模式。

第一個是給利亞模式。作 法是先打開電源,此時會進入 SATURN的資料保存書面。再來 進入使用者設定畫面,此時將 語言的設定從日語改成德語。 然後再照平常的方式進入遊戲 。在標題畫面中,依序輸入上 · X · 右 · X · 下 · X · 左 · X、上、Y、Z。如此一來, 就能夠以龍消失的狀態來進行 遊戲了。很有意思吧!

第二個是迴轉模式。在標 題畫面中,從十字鍵的上方開 始,依順時針的方向轉三次。 這樣子一來,只要在遊戲進行 中,按下十字鍵的斜方向二次 ,就可以隨時隨地進行迴轉。

第三個是加速模式。只要 在標題畫面中、依序輸入L、 R·L·R·上·下·下·下 、左、右,就可以了。這樣子 一來,就能夠以比平常更快的 速度,來進行遊戲了。

迴轉模式



加速模式



《比平常進行

哈利亞模式





SNK 大型電玩版 完全相容通用



必殺完全绞略

物詳細設定+破關畫面精彩轉換 完全破關的超級重點講座 各角色必殺技·超必殺技大傳授 攻略基礎篇 基本武術指導講座・基

加入戰局法和操作指令公開



SNK授權中文版

尖端出派



初日日末一

~ NEW GAME~













平業口

卒業Ⅱネオ・ジェネレーション

現在,你也可以在SATURN上玩到這款美少女養成遊戲大作。

- ■發行廠商/山河社
- ■發售日期/8月11日
- ■定價/¥6800

CRIVERHILL SOFT

到目前為止,模擬育成遊戲似乎也成為一種特殊的遊戲類型而被廣泛的認同,在這段定型的歲月中,「卒業」系列可說是首部作品!如今本系列的第2代「卒業」」,終於要在SATURN上移植登場了!從先前的PCE版、PC-FX版到如今的SATURN版,開發公司



山河社表示,在這個移植版上 做了許多的加強和改進!

玩家所擔任的是清華高中 3年B班的新任導師,要在一年之內,給予班上的五名女學 生最好的教育和輔導,直到她 們畢業為止。幫助她們在畢業 以後,都能有很好的發展和前 途,並能實現個自的理想。



▲要面面俱到可不容易!

進行敦學提升各頂能力値



學生們平日在學校中的生活情形,主要可用的指令有教學,情報和系統3大部分。在教學的指令項目方面,是為五位女生安排從星期一到星期五的課程。這方面可是有很大學問的,不過最重要的是因材施教,要針對五個女孩子五個不同類型的女孩子,考驗著你的教養能力,你能不能幫助學生實現他們的理想?









黑暗之蠱

ダークシード

在個人電腦上風雲一時的名作,即將登陸SATURN!!

- ■發行廠商/積架通信 ■發售日期/7月7日 ■定價/¥5800
- ©GIGA COMMUNICATION

你有看過異形系列的電影嗎?你有沒有想像過身歷其間的那種恐怖說異的感覺?在這裡要為大家介紹的就是一款以異形的世界觀為架構背景的冒險解謎遊戲一「黑暗之蠱」!

相信玩過 P C 遊戲的人都 知道,這款遊戲原本是美國知 名的 P C 遊戲軟體廠商所開發 出來的一套家用電腦遊戲;在 台灣也曾經有代理進口過,當 時在PC之中受歡迎的程度, 與第七訪客不相上下。這款遊 戲原本是電腦CD-ROM版 的,訊息和語音的顯示也都是 英文的,這一次移植到SATURN 上,在語音方面,依然是忠於



▲從惡夢中驚醒的主角麥克,決心要去揭發騰藏在另一個世界邪惡的 真面目!

原作,讓原音重現,不過原本 是英文的訊息顯示,都改成了 日文狀態顯示在畫面的下方。 沒辦法,因爲日本人的英文程 度太差了!

遊戲的一開始,主角遭到來歷不明恐怖詭異的怪東西侵襲,將不明的事物打入主角的額頭中,於是惡夢就此展開,進入了遊戲的主題。

遠離喧囂吵嚷的繁華大都



▼原本是可愛的(?



會,而獨自搬遷到郊外一棟古屋的麥克,經常遭受恐怖的惡夢騷擾,每當午夜夢迴時,總被突如其來的可怕事物驚醒,以以其來的可怕事物驚醒,以以其憂的麥克,決定要去探索尋找導致他夜夜驚魂的根源。麥克便來到異形黑暗世界。

說異、懸疑、恐怖、陰鬱 的故事風格,各種奇怪的場所 和現象,叫你手骨悚然!



將棋祭

將棋まつり

有了這款遊戲,你也可以成為將棋高手哦!

- ■發行廠商/塞塔
- ■發售日期/8月
- ■價格/¥9200

■ © SETA



▲豐富的遊戲選單,讓你充分享 受將棋樂趣。



▲ 這個數學模式可說是一大福音。

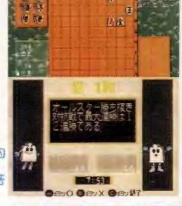
說到將棋,不知道其遊戲 規則的人恐怕不少吧!如果不 知道怎麼玩才對,大概也就不 會有興趣再來玩了吧!爲了這 一點,在前面也提過,本遊戲 中有許多模式,其中也有分初 級、中級和高級模式。針對不 懂將棋的人,將棋入門模式是 最佳選擇,將將棋的規則詳細 的解說示範一遍,簡單易懂的 數學,讓人人都能輕鬆的領會 將棋的藝術!之所以這麼做的 原因,就是為了要推廣這項優 良命知的遊戲,使之普及化。

這款遊戲的最大實點就是 其豐富的資料和多樣的遊戲模



▲設定各種條件以進行對奕的「 對局室」。

▶ 由簡而難的將棋硬局破解遊戲,約 有四百餘局的「詰將棋道場」模式。 考驗你的將棋知識程度的「將棋問答」模式,約有一百五十多個問題。



V R HEHR

讓你親身參與排球國際聯賽,享受那種快感!

- ■發行廠商/想像者 ■發售日期/7月21日 ■價格/¥7800
- C IMAGINEER

除了VR快打、VR賽車 VR…,你還會聯想到什麼 VR遊戲呢?現在你又多了一 個選擇-VR排球!從球場、 佈景、到人物,都是用3D貼 圖技術 (POLYGON) 所製作出 來的。是一款立體擬真感十足 的排球運動遊戲!除了用3 D **斯圖技術製作出的實像之外**,

在遊戲畫面的取景上也下了很 大的功夫,有3個遊戲視點可 以選擇;當球在場上忽高忽低 來去飛躍之際,鏡頭也會隨著 球的移動而不時捕捉最佳的視 點鏡頭,讓你看得日不暇給, 大呼過瘾!比賽的實況當然少 不了播報員的現場報導,隨時 都會忠實的報導最新的比賽實





▲畫面鏡頭會隨著球的移動而變換角度,也可以選擇自己喜歡的視點。

3D排球大戰,動感十足 樂趣加倍!!



況。當眞是眞實感十足!

在這款排球遊戲中,共有 8 個國家的隊伍出賽,每個國 家的每個隊伍都是一時之選。 遊戲的模式有3種可選,從世 界聯賽到自由對戰和巡迴比賽 ,讓你充分享受比賽不同的樂 趣。另外也有說明排球規則和 教導遊戲操作方法的教學模式 。像這樣的遊戲,當然也可以 進行兩人對戰。那一天就找個 要好的朋友到家裡,狼狠的打 它一場,看誰實力較堅強!

基本上來說,這款遊戲本 身的操作方法,其實很簡單。



只要能抓住適當的時機,輕鬆 的控制,不管是托球、作球還 是殺球等動作,都可以順利的 使出來了。一開始可能不是很 熟悉,但玩久了之後,抓住球 感了,再和電腦對戰時,就能 很輕鬆了。



看到球發出紅光提示的時候 就是擊球的最佳時機!

撲朔迷離的案情,再度向你的腦力極限挑戰!

- ■發行廠商/山河社
- ■發售日期/9月22日 ■價格/¥7800

© RIVERHILL SOFT

2件殺人事件的真相如何?

在電腦遊戲業界已推出 4 部「大偵探J・B・」系列作 品而聲名大噪的山河社,這次 又乘勝追擊,推出本系列最新 作。本篇作品是特別在芝加哥 和好萊塢兩地實地拍攝完成, - 熱質電感・

在密西根湖附近的天文台 內,發現了一位17歲少女的屍 體。第2天,又在同一現場發 現了利百代鎮的一名女警的屍 體。爲了要查明兩件兇殺案的 眞相, J.B.來到芝加哥。





▲ J. B. 的要人被殺了!

玩過PC-9801版的寶鷹獵人,更不能錯過Saturn版哦!

- ■發行廠商/阿斯米克 ■發售日期/9月 ■價格/¥8800

(C) ASMIK

歡迎來到寶魔獵人的世界

在電腦上被視爲數位動畫 的冒險遊戲「寶魔獵人」,已 經有PS版發售了;雖然這次 SATURN版出得較慢,但這一次 SATURN版可是大有來頭。 2片 裝CD-ROM,收錄了全部 8 話的遊戲,讓你一次玩到過 廳:另外還有在PS版中看不 到的新作畫面哦!

這款遊戲之所以被叫做數 位動書,是因爲它完全是以電 視動畫的手法來製作的;從開 場動畫,廣告到次回預告等在 各話都佔了近30分鐘,人物的 台詞也都是由專業配音員配製 ,整個遊戲玩起來就好像在看 一部動畫一般。



发天才万塊

平成天才バカボン

動畫名作與益智方塊的結合,魅力加倍!!

- ■發行廠商/GENERNAL E.■發售日期/7月7日 ■價格/¥4800
- CGENERNAL E

最近這一陣子,似乎特別 流行益智方塊遊戲。從最早的 魔術方塊到俄羅斯方塊,一直 演變到現在,方塊遊戲的地位 越來越穩固, 也一直深受廣大 玩家的支持與愛護。尤其這一 陣子, 各式各樣的方塊遊戲更 是不斷的推陳出新,花樣百出 。這裡要爲大家介紹的,也是 一款受方塊遊戲風尚影響而完 成的一款方塊遊戲「平成天才 方塊」。這是一款結合了知名 漫畫與電視動畫影集的題材與 **希智方塊的遊戲! 巴哥碰的爸** 爸非常的懶散,這一天一覺睡 到日上三竿了還不起來,結果 一不小心,忽然被吸塵器給吸 了進去(!?),就這樣穿梭時

空,竟來到了108次元的世界 ,而被困在這裡回不了家了! 爲了要找到回家的路,碰爸爸 必須和住在這108 個次元的各 世界的人們比賽方塊遊戲,打 赢了他們才可回去, 否則就得 永遠困在這裡了! 在這款遊戲 中,不可少的還是動畫畫面, **在每關都有一些交待劇情的動**



書!可以一賭分別居住在不同 世界的人們不同的風格,非常 的有意思!

這款方塊遊戲的規則,是 只要有兩個以上同色的方塊組 並排在一起,被別的顏色的方 塊包起來變成一排,就會消失 了。基本上大同小異,只要在 遊戲舞台上的空間不要被方塊 佔滿就行了,看誰先撑不住, 平台被佔滿就輸了。另外如果 能連鎖消除12組以上的方塊的 話,會有密招可用哦!



看到畫面就覺得,真是思於 原作的風貌吗!原作的整個氣氛 都被營造得很好!







▲使出心殺技時,也有一段動畫

北斗の拳

SATURN版北斗神拳,即將再度掀起北斗神拳熱潮!

- ■發行廠商/帕布雷斯特 ■發售日期/95年夏季 ■價格/未定
- **C**BANPRESTO

會經在週刊少年JUMP上連 載,並推出電視動畫影集,都 大受歡迎、紅極一時的經典大 作「北斗神拳」,從漫畫到動 書影集、電影;再到後來各遊 戲廠商爭相開發遊戲・掀起了 一陸北斗神拳熱潮。如今雖熱 潮已渦,但名作魅力不減,這

次再度推出的SATURN版北斗神 拳,要讓玩家重溫北斗神拳的 魄力!使用了大量的動畫畫面 串連情節,除了原作內容之外 更加入了新的角色和全新的劇 情! 當然這部分的動畫也是全 新的,而各角色的配音將起用 原班陣容。一定很期待吧!



ルバン三世

經典大出擊!怪盜魯邦3世再顯神威!

- ■發行廠商/MIZUKI ■發售日期/8月11日 ■價格/¥5800

©MIZUKI

經歷20年悠久歷史, 堪稱 經典中的經典的魯邦 3 世,到 今天都還不斷有新作推出,目 前為止已有3代的電視版,特 別OVA6部、4部電影,果 真是歷久不衰,更見魅力,直 比西方的007 系列電影! 這次 的SATURN版,集本系列所有精



▲ 就是SATURN版的書邦三世!

華之大成,加上用最新的3D 貼圖技術 (POLYGON) 來重新 詮釋魯邦的世界,將會好得讓 你耳曰一新!!





クオヴァディス

陣容堅強的模擬科幻冒險戰略遊戲!!

- ■發行廠商/ GLAMS
- ■發售日期/9月29日 ■價格/¥6800

(c)GLAMS

這是一款科幻模擬戰略游 戲;玩家扮演的是一名宇宙艦 隊指揮官,昔日共同在土官學 校就學的同窗好友,如今一個 個變成了敵人,爲了負起保衞 之責,你必須率領艦隊與敵人



▲這就是戰鬥畫面,右下角是遊 戲指令。

周旋到底。整個游戲強調的是 嚴謹的故事架構,戰鬥當然是 最要緊的事,但要能成功克敵 制勝,戰略的佈署、戰術的運 用、軍力的配置、部隊的移動 攻防也是很重要的。本作的一 大賣點就是能靈活的讓玩家進 行戰力部署。



▲在一段段的對話中·整個故事 就此展開。

ンセスメーカ

紅極一時的美少女養成遊戲元祖系列第2彈!

- ■發行廠商/微船社 ■發售日期/未定
- ■價格/未定

CMICROCABIN

PC電腦的玩家一定都知 道這一款「美少女夢工場」系 列遊戲,當時剛出中文版的時 候,立刻被搶購一空, 蔚為風 潮,並且曾長期盤距國內十大 暢銷軟體排行榜的榜首,歷久 不衰,可見這款遊戲的魅力驚 人!這次推出SATURN版,相信 勢必再掀一股美少女風潮!這 種遊戲的架構其實很單純,神 為了獎勵勇者的義行,賜他一



▲首次公開正在開發中的最新書 南。

名小女孩爲女兒,玩家就是那 名勇者,要擔負起父親的職責 妥善教導這名女孩!使她有好 的歸宿與前途。這款遊戲的魅 力在於結合了SLG和RPG 的優點,才能如此大受歡迎。



▲過了8年之後·女孩將會變得 如何呢?不要變壞才好!

師能海尾加語

麻雀海岸物語

性感美麗的年青偶像 3 人組陪你打麻將!

- ■發行廠商/微網社 MICRO NET
- ■發售日期/95年夏
- ■價格/未定

這是一款結合 3 D貼圖技 術 (POLYGON) 和性感香鸚情 節的麻將遊戲!沒有寶物道具 ,也沒有必殺技,全憑眞實本 領,是超正統派的麻將遊戲! 在實物和必殺技充斥的這一波 遊戲浪潮中,這款遊戲無異是 一股清流!

本軟體從對戰敵手到麻將 牌等物品,皆用次世代主機傲 人的POLYGON 技術完成,尤其 對手的表情和儀態更是做得栩 栩如生,圓滑成熟,連打牌的 動作也非常順暢。 3 位美少女 對手是特別情商「EN-DOLL」 演出。不過這是一款限制級軟 體。未滿18歲可不能玩哦!



在主主品周盟山器器為

▲由POLYGON構築成的3D畫面迫 力十足!



王者之師

SFC上不能實現的創意,都在SATURN上實現了!

- ■發行廠商/亞諾曼
- 發售日期/10月下旬 ■價格/未定

©YANOMAN

這款原來是SFC上的S · R P G 名作,如今經過升級 重作之後即將在SATURN上登場 了!故事是敘述原屬帝國軍的 男主角兵士布萊恩,背棄了帝 國軍而加入解放軍行列對抗帝 國軍的故事。

在這個重製版中,許多原



▲戰鬥場面也做了大幅強化!

本受限於SFC容量的不足而 無法實現的創意,都拜次世代 主機強大性能之賜而得以實現 ,因此新作可說是真正的完整 版!而戰鬥場面的節奏,未被 採用角色的復出及強大的動畫 與配音都是本作的大賣點!



▲這是SFC版的畫面 TURN上將表現得更好!

テレビアニメ スラムダンク

喜歡灌籃高手的朋友們有福了,請拭目以待!

- ■發行廠商/萬岱
- ■發售日期/95年夏
- ■價格/未定

(C)BANDAI

在漫畫和電視動畫影集上 都大受歡迎的灌籃高手,也即 將以電玩軟體的姿態和大家見 面!這次開發的「灌籃高手」 SATURN版,在遊戲畫面上,從 比賽場地,球場到球場四周的 佈景、籃框、計分板等都是用 POLYGON 技術完成的;配合著 選手的動作和移動,球場的背



▲運球動作眞實流暢。

景也會跟著運作。在選手的操 作方面,設計得十分簡便,幾 乎只要單純幾個動作就能發揮 所有的技術了。總共6支球隊 , 每支實力都很堅強哦!



AI將膊

功能更強的SATURN版將棋,玩起來更過癮了!

- ■發行廠商/SOFT BANK ■發售日期/95年夏 ■價格/¥6800
- CSOFT BANK

這款將棋遊戲原本是電腦 游戲,如今也要移植到SATURN 主機了。和電腦版的比較起來 思考時間變短,而電腦的能力 也變得更強了,搞不好比和真 人真實對奕還要刺激呢!可設 定的功能項目很齊備,保証讓 你玩得渦癮。





▲電腦的強度有4個階段可以調



▲除了基本的棋盤,還有另外4 種棋盤花樣可選。

模擬城市2000

シムシテイ2000

實現自己的理想,建造一個屬於自己的都市!

- ■發行廠商/SEGA
- ■發售日期/9日
- ■價格/¥5800

©SEGA

這款都市開發的模擬遊戲 「模擬城市2000」,終於要完 全移植到SATURN上了。玩家將 成為這座城市的市長,要努力 建設這個城市使之繁榮富裕, 諸如自來水、電氣的配置和道 路的規畫都是很重要的,比比 看是陳水扁厲客還是你厲害!





▲透過SATURN強大的性能,更能 領略這款遊戲的妙處!



▲了解民間甘苦・妥善規畫都市 的發展。

Dの食卓

在神祕詭異的醫院裡,調查事件的真象。

- ■發行廠商/阿克雷瑪 ■發售日期/7月28日 ■價格/¥8800

CACCLAIM JAPAN

這款D之食卓的遊戲,全 編均以大量CG畫面合成,是 一個懸疑推理冒險遊戲。故事 發生在一所醫院,忽然離奇的 發生了一連串的虐殺事件,玩 家所操作的女主角蘿拉,爲了 查明真相而在院內各處把謎團 一個個解開。





▲找到祕密的關鍵了嗎?



▲由於遊戲有設定時間限制・所 以最好避免一些無謂的行動,要 盡快破解謎題,你辦得到嗎?

結合聲光精彩演出!正統的彈珠台登場了。

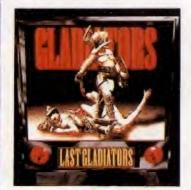
- ■發行廠商/SEGA ■發售日期/6月 ■價格/¥5800

C)SEGA

不要以爲這只是一般的彈 珠台,它的風格可是特立獨行 的!帶有濃厚莊嚴的古典氣息 ,相信對喜好古典風格 R P G 的人而言,一定會喜歡這款遊 戲所給人的感覺。讓個人的想 像任意的翱翔馳騁, 鮮明的遊 戲主題,沒有多餘的裝飾點綴 的展示畫面,沒有華麗喧鬧的 眩人演出; 遊戲一開始, 立刻 單純明快的顯示主題,彈珠機 檯的電光板從畫面中央擴大到 正常大小,隨即開始遊戲。也 許有的人會覺得這樣豈不是太

單調了?但是真正玩彈珠檯的 行家才知道,這才是真正的彈 珠台的魅力所在! 只用清冷陰 鬱的金屬風格,五光十色炫麗 的閃光,尖銳高亢的樂音,加 上相衝擊而來聲光刺激,不停 的衝擊著玩家的感官意識,這 才是彈珠台的精髓! 這款遊戲 有4種機台,每種機台都是個 性十足, B G M 也能充分表現 游戲氣氛!現在,跟著音樂聲 進入眩麗的心靈世界吧!







▲薔薇騎士·騎著英挺的戰馬



▲青龍將軍·感覺很有日本風。



▲咒術師,一名神祕的男子

ふよぶよ通(2)

這次要以嶄新的面貌和大家見面哦!!

■發行廠商/、COMPILE ■發售日期/9月 ■價格/¥4800 COMPILE COMPILE

已經在許多遊戲主機上出 移植版本的這款「魔法氣泡」 子一推出續作,立刻又受到廣 大玩家們的歡迎,先後應玩家 的需求,陸續的把這款遊戲移 植到MD和GG上面,這次終 於要在SATURN上推出了,由於 SATURN的強大功能,為遊戲的 開發提供更廣大的發揮空間, 因此在這次的SATURN移植版上 ,又加入了許多先前在其他販 賣版本上所沒有的新內容,所 以最新版也可以稱爲決定版。 至於到底多了些什麼,就請自 己去發現了。

在SATURN版的原創部分最

大的賣點就是「漫才展示」的 復活。在這次的新作中,全部 劇本共 招调74個,使本作中的 「漫才展示」模式比第一次的 作品要大幅加強了許多!



天地無用!贓皇鬼ごくらく

「天地無用!」的愛好者,讓你們久等的遊戲要登場了!

■廠商/優美蒂亞 ■發售日/95年秋 ■價格/¥7800 CUMEDIA.

在錄影帶、小說、電視動 畫影集上都大受歡迎的「天地 無用!」,這次以機智問答的 遊戲型式和大家見面。SATURN 版的這款遊戲,除了網羅了許 多瘋狂有趣的問題之外,出場 人物、故事情節和相關物品的 介紹,都會讓愛好者發狂哦!





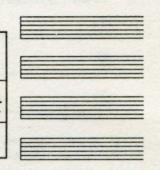
▲ 連電視動畫影集中的精彩動畫 也移植到SATURN了。



很清楚的知道了!

台北縣231新店市 復興路45號6樓

| A CONTRACTOR OF STREET | 廣 | 告 | 回 | 函 |
|------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| Action of the latest and the | 臺灣北 | 區郵 | 攻管理 | 登記證 |
| | 北台 | 字 2 | 6 7 | 4 號 |



SEGA SATURN特輯2

讀者回函

對於您購買本刊,致以無比的感謝,麻煩您細心地填好問卷,寄回本社,謝謝您的合作!

| | 2.身份証 | 字號: | 1: #24 | |
|-----|-------|-------------------------|--------|---------|
| 4.4 | 生日: | _年 | 月 | _0 |
| 6. | 住址: | BU AE | | |
| | | 2.身份証 4.生日: 6.住址: | | 4.生日:年月 |

1.

2.1 2 3 4 ______



| 3.排行熱線 | 4. 期待新卡 |
|---|-----------------|
| ① | ① |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 5.1 2 3 4 5 5 1 4 1 5 1 4 1 5 1 4 1 5 1 4 1 5 1 4 1 5 1 1 4 1 5 1 1 1 1 | 60 70 80 90 100 |
| 6.1 2 3 4 5 | ⑥□ |
| 7.1 2 3 4 5 | 60 70 80 90 |
| 8.1 2 3 4 5 5 | ©□ ⑦□ |
| 9. ①編排:口佳口普口差 | 內容:口佳 口普 口差 |
| ②編排:口佳口普口差 | 內容:口佳 口普 口差 |
| ③編排:口佳口普口差 | 內容:口佳 口普 口差 |
| ④編排:□佳□普□差 | 內容:口佳 口普 口差 |
| ⑤編排:口佳口普口差 | 內容:口佳 口普 口差 |
| ⑥編排:口佳口普口差 | 內容: 口佳 口普 口差 |
| ⑦編排:口佳口普口差 | 內容: 口佳 口普 口差 |
| ⑧編排:口佳口普口差 | 內容: 口佳 口普 口差 |
| ⑨編排:口佳口普口差 | 內容:口佳 口普 口差 |
| ⑩其他 | |
| 10. | |
| | |

多自文学上遊樂及清頭。方書寫傳集

SUPER

完全收錄 1989

1995年發售軟體

- 週邊產品汞族一覽
- GB. SUPER GB 硬體簡介

十萬火急 特別收錄 新GB汞族立體成員

機能發售紀念專集

100%專業編輯水產

月下旬。高潮上演

聖劍傳説2 完全攻略本 定價:220



光明與黑暗 Ⅱ 完全攻略本 定價:250



復活邪神Ⅱ
攻略引導篇 定價:200



復活邪神Ⅱ 基礎知識篇 定價:200



復活邪神Ⅱ 徹底攻略篇 定價:220



地底魔神 完全攻略本 定價:200



太空戰士VI 設定資料篇 定價:150



太空戰士VI 基礎知識篇 定價:200



太空載士VI 攻略引導篇 定價:250



太空戰士VI 終極典藏版 定價:300



太空戰士VI 徹底攻略篇 定價:250



新桃太郎傳説 完全攻略本 定價:220



洛克人X 完全攻略本 定價:150



大盜五右衛門2 完全攻略本 定價:200



真・女神轉生Ⅱ 完全攻略本 定價:280



蓋亞幻想記 完全攻略本 定價:150



GB吞食天地 完全攻略本 定價:120



歌舞伎・洛克斯 完全攻略本 定價:200



超級快打旋風 Ⅱ 完全攻略本 定價:280



鬼神降臨傳 完全攻略本 定價:200



夢幻模擬戰 Ⅱ 完全攻略本 定價:200



育龍戦記 Ⅱ 完全攻略本 定價:280



武士魂 完全攻略本 定價:200



門人魔境傳IV 完全攻略本 定價:220



王者之師 完全攻略本 定價:200



洛克人X2 完全攻略本 定價:150



龍載士Ⅱ 完全攻略本 定價:280



完全攻略本 定價:220



桃太郎電鐵 Ⅲ 完全攻略本 定價:220



完全攻略本 定價:220



大貝獸物語 完全攻略本 定價:210



秘境魔寶 美少女篇 完全攻略本 定價:220



雷霆任務 完全攻略本 定價:260

拒絕灌水本色,全系列彩色呈現!

200%超級專業

POWR.ON 全省各電玩專賣店熱情供應中